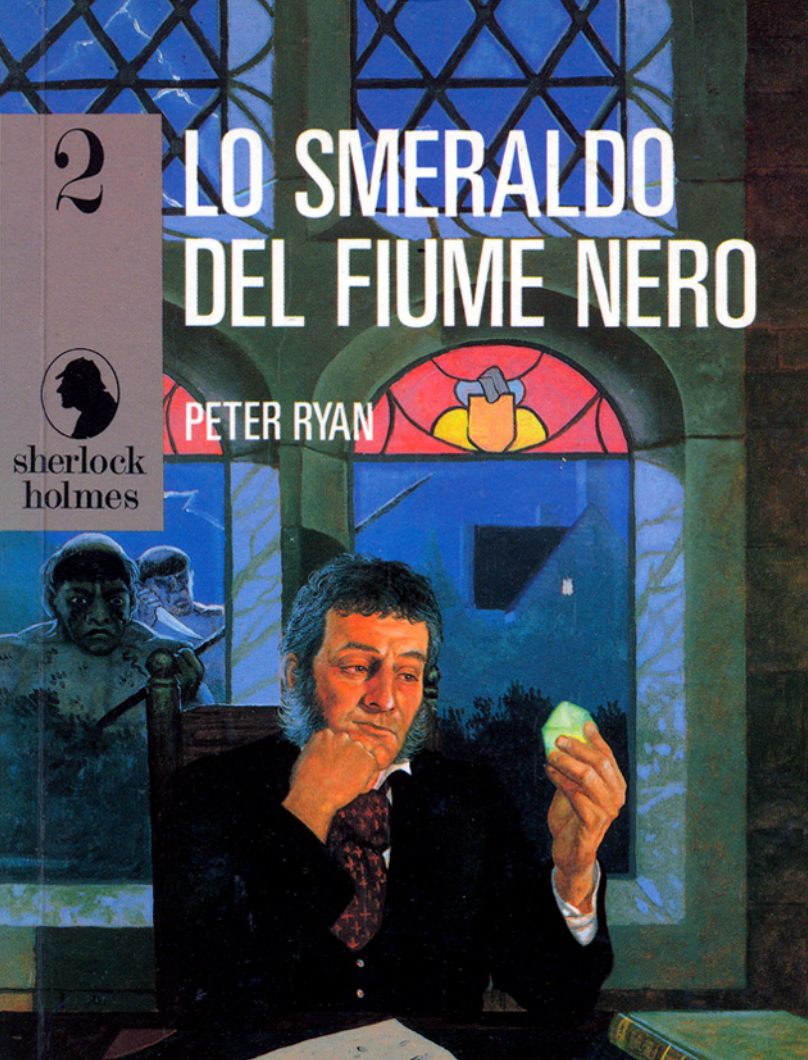
2

LO SMERALDO DEL FIUME NERO

PETER RYAN

sherlock holmes



librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.
DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

Il personaggio di Sherlock Holmes è stato creato da Sir Arthur Conan Doyle ed è protagonista delle sue novelle e dei suoi romanzi.

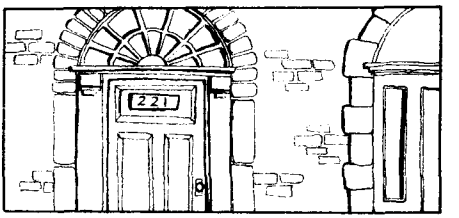
Si ringrazia Dame Jean Conan Doyle per il permesso di utilizzare il personaggio di Sherlock Holmes creato da Sir Arthur Conan Doyle.

ISBN 88-7068-223-4
Titolo originale: «Sherlock Holmes Solo Mysteries™ - The Black River Emerald».
© 1987, Iron Crown Enterprises, Inc.
© 1990, Edizioni E.L. S.r.l. per la presente edizione.
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

LO SMERALDO DEL FIUME NERO

PETER RYAN

illustrato da Daniel Horne
tradotto da Saulo Bianco



Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

FOGLIO D'IDENTITÀ

Nome: DAVID ROGERS

Qualità	**Bonus**
Abilità	+1
Astuzia	+1
Osservazione	+1
Intuito	+1
Carisma	+1
Cultura	+1

Denaro:
12 pence
8 scellini
4 ghinee
3 sterline

Equipaggiamento

1) QUADERNO
2) MATITA
3) GOMMA
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)
11)

NOTE

FOGLIO D'IDENTITÀ

Nome:

Qualità	**Bonus**
Abilità	_____
Astuzia	_____
Osservazione	_____
Intuito	_____
Carisma	_____
Cultura	_____

Denaro: ___ pence
___ scellini
___ ghinee
___ sterline

Equipaggiamento

1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)
11)

NOTE

FOGLIO D'IDENTITÀ

Nome:

Qualità	**Bonus**	**Equipaggiamento**
Abilità	_____	1)
Astuzia	_____	2)
Osservazione	_____	3)
Intuito	_____	4)
Carisma	_____	5)
Cultura	_____	6)
		7)
Denaro: ____ pence		8)
____ scellini		9)
____ ghinee		10)
____ sterline		11)

NOTE

FOGLIO D'IDENTITÀ

Nome:

Qualità	**Bonus**	**Equipaggiamento**
Abilità	_____	1)
Astuzia	_____	2)
Osservazione	_____	3)
Intuito	_____	4)
Carisma	_____	5)
Cultura	_____	6)
		7)
Denaro: ___ pence		8)
___ scellini		9)
___ ghinee		10)
___ sterline		11)

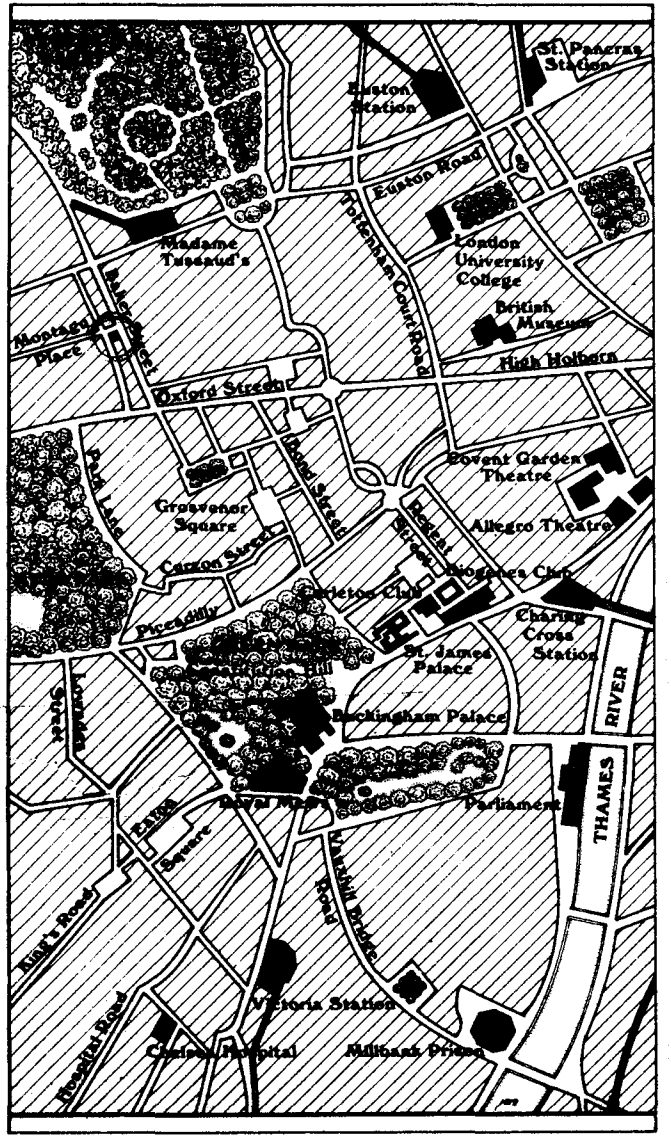
NOTE

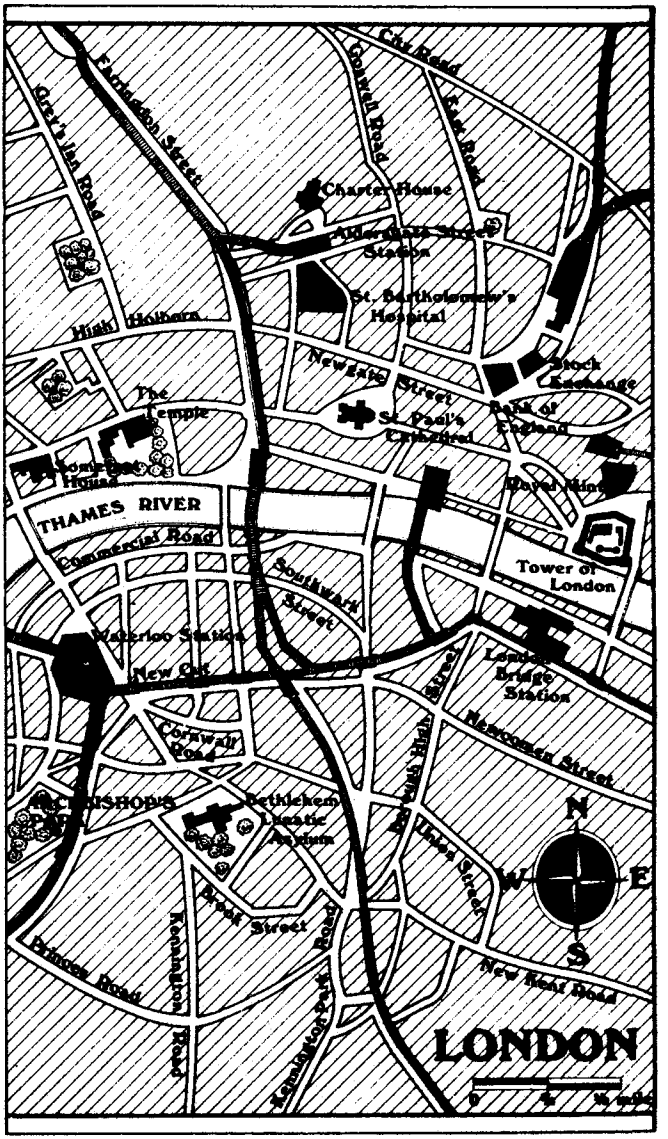
FOGLIO DEGLI INDIZI

☐ A _____
☐ B _____
☐ C _____
☐ D _____
☐ E _____
☐ F _____
☐ G _____
☐ H _____
☐ I _____
☐ J _____
☐ K _____
☐ L _____
☐ M _____
☐ N _____
☐ O _____
☐ P _____
☐ Q _____
☐ R _____
☐ S _____
☐ T _____
☐ U _____
☐ V _____
☐ W _____
☐ X _____
☐ Y _____
☐ Z _____

FOGLIO DEGLI INDIZI

- ☐ AA _____
- ☐ BB _____
- ☐ CC _____
- ☐ DD _____
- ☐ EE _____
- ☐ FF _____
- ☐ GG _____
- ☐ HH _____
- ☐ II _____
- ☐ JJ _____
- ☐ KK _____
- ☐ LL _____
- ☐ MM _____
- ☐ NN _____
- ☐ OO _____
- ☐ PP _____
- ☐ QQ _____
- ☐ RR _____
- ☐ SS _____
- ☐ TT _____
- ☐ UU _____
- ☐ VV _____
- ☐ WW _____
- ☐ XX _____
- ☐ YY _____
- ☐ ZZ _____


St. Pancras Station
Euston Station
Euston Road
Madame Tussaud's
London University College
Tottenham Court Road
British Museum
Baker Street
Montagu Place
Oxford Street
High Holborn
Covent Garden Theatre
Park Lane
Grosvenor Square
Bond Street
Regent Street
Allegro Theatre
Carlton Street
Carleton Club
Piccadilly
Charing Cross Station
St. James Palace
Green Park
Buckingham Palace
RIVER
THAMES
Parliament
Eccleston Square
Victoria Road
Victoria Station
Knight's Road
Hospital Road
Chelsea Hospital
Millbank Prison


Farringdon Street
Gray's Inn Road
Charter House
Aldersgate Street Station
St. Bartholomew's Hospital
Holborn
High
The Temple
Newgate Street
St. Paul's Cathedral
Stock Exchange
Bank of England
Royal Mint
Tower of London
THAMES RIVER
Commercial Road
Southwark Street
Waterloo Station
New Cut
London Bridge Station
Cornwall Road
Bethlehem Lunatic Asylum
Bishopsgate
Bridge Street
Princes Road
Kennington Road
Kennington Park Road
New Kent Road
Tooley Street
Borough High Street
Blackfriars Road
Cornwall Road
Rosebery Avenue
N
W
E
S
LONDON

INTRODUZIONE AL MONDO DI SHERLOCK HOLMES

HOLMES E WATSON

Apparso per la prima volta in *Uno studio in rosso* nel 1887, il personaggio di Sherlock Holmes ha riscosso subito un enorme successo per il suo vigore ed il suo fascino. La sua dimora ed ufficio al numero 221B di Baker Street sono divenuti ora un vero e proprio tempio: sono le stanze dove Holmes dormiva, indagava e strimpellava il violino quando non era in grado di sviscerare il significato di un indizio o di mettere le mani su un criminale dall'alibi apparentemente inattaccabile.

Si sa poco o nulla sul suo conto. Figlio di un proprietario terriero e nipote della sorella dell'artista francese Vernet, Holmes è vissuto nell'ombra fino al suo periodo universitario, quando si mise in luce per l'abilità nell'usare la logica, l'osservazione e la deduzione per risolvere piccoli misteri. Queste sue capacità gli fruttarono la reputazione di genio. Fu probabilmente nel 1878 che Holmes aprì un'agenzia investigativa privata e, quattro anni più tardi, incontrò un ex medico militare, tale dottor John Watson, con il quale si unì in affari. I quattro romanzi e i cinquantasei racconti sono l'unica fonte dalla quale possiamo venire a conoscenza delle straordinarie avventure di questa strana coppia.

Holmes può essere considerato un'accozzaglia di elementi contraddittori ed insoliti. Pur facendo raramente esercizio fisico era estremamente agile ed atletico. Era capace di lavorare instancabilmente per giorni ad un caso senza nemmeno riposarsi né mangiare, oppure di rimanere a letto

in completo ozio per lunghi periodi. Forse il commento più indicativo per descrivere la sua personalità appare in *L'avventura della pietra Mazarin*:

> *Io sono un cervello, Watson. Il resto di me è una semplice appendice.*

A Holmes nulla interessava della conoscenza astratta, tanto che una volta affermò che gli era indifferente sapere se la terra girava attorno al sole o viceversa. Egli tuttavia riusciva ad identificare decine di tipi di cenere di tabacco o di profumi, grazie alla sua vista acutissima e al suo raffinato olfatto. Era ossessionato dai criminali e dal loro *modus operandi*. Per saperne di più leggeva con fervore quasi religioso tutti i giornali più importanti di Londra.
Maestro del travestimento, il famoso detective si camuffava abilmente con i panni di un prete italiano, di uno stalliere ubriacone o persino di una vecchia! Un Watson dall'espressione sbalordita mette perfettamente in risalto Holmes, il quale sembra divertirsi a strabiliare il suo permaloso ma allo stesso tempo gentile compagno.
In *Il segno dei quattro* Holmes indica le qualità che ogni buon detective dovrebbe possedere in abbondanza, possibilmente a livello intuitivo: grandi capacità di osservazione e deduzione ed una vasta e precisa conoscenza di argomenti a volte insoliti. Nelle avventure di questa serie hai modo di confrontarti con il suo genio e, quando decidi di giocare di nuovo la medesima avventura, di migliorare le tue capacità investigative.
Benché fosse dedito al suo lavoro e possedesse un talento impressionante, Sherlock Holmes non era affatto perfetto. Ingannato da Irene Adler, Holmes prontamente riconosce di avere ricevuto uno scacco dalla "donna" in *Uno scandalo in Boemia*. Nel 1887 il grande detective confessa a Watson che tre uomini hanno giocato lui e Scotland Yard.

La lezione che Holmes trasse da questi fallimenti fu importantissima:

> *Forse quando un uomo possiede conoscenze particolari e poteri speciali come me, viene incoraggiato a cercare una spiegazione complicata quando invece ne ha una più comoda sotto mano.*

Impara quindi a fidarti delle tue osservazioni e deduzioni, soprattutto quando seguono canoni logici e combaciano con le prove e con le testimonianze di individui fidati. Non azzardare giudizi e, se vuoi e l'avventura lo permette, consultati con Holmes e Watson per ricevere preziosi consigli ed aiuti.

LA LONDRA VITTORIANA

Quando Holmes visse e lavorò a Londra, nel periodo che va dai primi anni del 1880 al 1903, l'epoca vittoriana era molto di più che un argomento di studio e di derisione. La regina Vittoria regnò in Inghilterra per più di 60 anni, un periodo che fino ad allora nessuno era mai riuscito a raggiungere. I gusti e le inibizioni della famiglia reale rispecchiavano e forgiavano quelli della società inglese. In seguito alla rivoluzione industriale avvenuta in un arco di tempo che va dal 1750 al 1850, l'Inghilterra si era trasformata lentamente ma inesorabilmente da un paese prevalentemente agricolo in una potente nazione industriale. I romanzi di Charles Dickens descrivono in modo drammatico questo periodo crudele e contemporaneamente emozionante di vorticosa trasformazione sociale. La politica imperialista piantava la sua bandiera, e di conseguenza esportava le abitudini inglesi, in Africa, India e nell'Estremo Oriente, compreso l'Afghanistan dove il dot-

tor Watson prestò servizio come ufficiale medico e fu ferito.
Cosmopolita e riservata, la Londra degli ultimi anni del diciannovesimo secolo ospitava sei milioni di abitanti, molti dei quali provenivano da tutto il mondo. Vantava l'alta società di Park Lane e allo stesso tempo nascondeva una viziosa Chinatown, dove l'oppio veniva venduto e consumato come fosse tè.
Per orientarti meglio in quel dedalo di strade, nota che Baker Street si trova a sud di Regent Park, vicino al giardino zoologico, proprio nel cuore dell'elegante West End della città. I mezzi di trasporto preferiti erano la ferrovia e le carrozze a cavallo. Alla gente piaceva passeggiare, e per spostarsi da un luogo all'altro i ladri usavano spesso la velocità delle loro gambe.

LA PREDA È SOTTO TIRO!

Confrontati ora con il più grande detective del mondo. Ma non temere: se non riesci a concludere l'avventura, prova un'altra volta! Ricorda comunque il consiglio di Holmes a Watson e a tutti i futuri detective:

> *È una mia vecchia massima, e cioè: quando hai eliminato l'impossibile, qualsiasi cosa rimanga, per quanto improbabile, deve essere la verità.*

Buona fortuna e buona caccia!

IL SISTEMA DI GIOCO DELLA SERIE "SHERLOCK HOLMES"

In questo librogame vengono descritti pericoli, situazioni, luoghi che incontri durante le tue avventure. Quando leggi i paragrafi devi decidere fra più possibilità di scelta, ed il paragrafo successivo viene determinato dalle indicazioni del testo e dalla tua scelta, fortunata o meno.
I paragrafi sono tutti contraddistinti da numeri a tre cifre (ad esempio "**365**"). Devi leggerli nella successione che ti viene indicata nel testo.

I DADI

Durante l'avventura hai bisogno molte volte di lanciare i dadi per ottenere un numero da 2 a 12. In questi casi puoi:

1) Usare la **Tavola Numerica** in fondo al libro. Scegli un numero toccando la tavola con una matita o una penna (o qualcosa di simile) ad occhi chiusi. Se con la penna tocchi una linea, ripeti l'operazione.
2) Aprire il libro a caso e guardare il numero che trovi dentro la casellina in fondo alla pagina. Quello sarà il numero prescelto.
3) Lanciare due dadi a sei facce oppure lanciare un dado due volte.

Talvolta dovrai sommare il risultato ottenuto ad un **Bonus**. Qualora ciò avvenga, considera i risultati maggiori di 12 come un "12" e i risultati inferiori a 2 come un "2".

INFORMAZIONI, INDIZI E SOLUZIONE DEL MISTERO

Durante il gioco verrai a conoscenza di vari indizi (ad esempio impronte, armi del delitto, un articolo di giornale) dai quali devi trarre decisioni e deduzioni (ad esempio, seguire una persona, dedurre che il colpevole è il maggiordomo). Il testo talvolta fornisce una delle seguenti indicazioni:

> ***Riporta l'Indizio XX, o Riporta la Decisione XX, o Riporta la Deduzione XX.***

"XX" indica una lettera per gli indizi, ed un numero per le decisioni e le deduzioni. Quando ciò avviene riporta gli elementi trovati nel corso dell'avventura nella casella appropriata del **Foglio degli Indizi** che trovi all'inizio del libro. È consigliabile inoltre riportare brevemente le informazioni ottenute ed annotare il numero del paragrafo dove le hai trovate.
Se consideri interessanti altre informazioni puoi annotarle nell'apposito spazio del **Foglio d'Identità**. Ricorda però che alcuni indizi ed informazioni forniti nel testo possono essere insignificanti o inutili, se non addirittura piste false.

EQUIPAGGIAMENTO E DENARO

Quando ti capita di trovare del denaro o del materiale nuovo ricorda di registrarlo nello spazio apposito del Foglio d'Identità. Il denaro a tua disposizione sarà suddiviso in pennies (1 pence), scellini (12 pence), ghinee (21 scellini) e sterline (20 scellini), e potrai usarlo nel corso dell'avventura per pagare cibo, affitto, trasporti oppure

per corrompere qualcuno. L'equipaggiamento può talvolta influire sulle tue capacità, ma in questi casi devi seguire le indicazioni del testo.
Inizi l'avventura provvisto del denaro già annotato nel Foglio d'Identità all'inizio del libro.

SCELTA DEL PERSONAGGIO

Ci sono due modi per scegliere il personaggio:
1) puoi usare le caratteristiche del personaggio già creato all'inizio del libro;
2) puoi creare il tuo personaggio. Per determinare le sue caratteristiche usa il sistema spiegato nei prossimi paragrafi.

INIZIO DEL GIOCO

Dopo aver letto le regole ed avere scelto il personaggio con cui giocare, inizia la tua avventura partendo dal Prologo. Da quel momento in avanti il percorso da seguire ti viene indicato nel corso dell'intera avventura.

IL TUO PERSONAGGIO

Se non vuoi creare un personaggio nuovo, puoi usare quello proposto nel Foglio d'Identità all'inizio del libro. Se invece decidi di crearne uno per conto tuo, segui le indicazioni date in questo paragrafo. Annota ogni variazione nel Foglio d'Identità vuoto. È consigliabile annotare

le variazioni e le informazioni in matita, così quando è necessario puoi cancellarle ed aggiornarle.
Se nella creazione del tuo personaggio ti trovi in difficoltà puoi usare l'altro come esempio.

QUALITÀ

Le seguenti 6 qualità influiscono direttamente sulle tue possibilità di successo.

1) **Abilità**: questa qualità comprende allenamento, destrezza, forza d'animo, combattività e bravura nella lotta. Essa riflette la tua capacità di agire e muoverti con equilibrio, coordinazione, velocità, agilità e prontezza di riflessi. Ciò ti può venire richiesto durante un combattimento, un inseguimento, una scalata oppure andando a cavallo o nuotando.
2) **Astuzia**: essa include inganno, travestimento, scaltrezza, bravura nell'origliare. Devi usare questa qualità quando dovrai sgattaiolare via senza farti sentire o vedere, oppure rubare qualcosa, scassinare una serratura, slegarti, travestirti o in mille altre situazioni difficili.
3) **Intuito**: questa qualità comprende sensibilità, perspicacia, capacità di ragionamento, deduzione, fortuna. Essa infatti riflette la tua abilità a capire e collegare tra loro le informazioni e gli indizi ed inoltre la tua capacità di trarre conclusioni e dedurre eventuali piste.
4) **Carisma**:dovrai usare questa tua dote durante gli interrogatori, quando dovrai fingere, mescolarti tra la gente, negoziare o essere diplomatico. Ciò ti può giovare quando devi ottenere informazioni dai tuoi interlocutori. Il carisma riflette inoltre il tuo adattamento sociale, il tuo savoir-faire, come pure la tua abilità di recitare o nascondere i tuoi pensieri o emozioni.

5) **Osservazione**: questa dote comprende percezione, prontezza di riflessi, empatia ed indica la tua capacità di raccogliere informazioni attraverso la percezione visiva.
6) **Cultura**: essa denota la tua istruzione, le tue conoscenze di scienze, avvenimenti attuali, lingue e sta ad indicare le tue capacità intellettuali e culturali nelle varie discipline scientifiche ed umanistiche: lingue straniere, arte, storia, attualità, chimica, botanica, biologia ecc..

BONUS

Per ciascuna di queste qualità ti viene assegnato un **Bonus qualitativo** che userai quando devi intraprendere qualche azione di particolare importanza. Ad esso devi sommare di volta in volta il risultato del lancio dei dadi. Attenzione però! Questi bonus possono essere sia positivi che negativi.
Stai creando il tuo personaggio? Bene, allora hai a disposizione 6 unità da distribuire tra i vari bonus.
Puoi assegnare più di una unità ad un particolare bonus, ma non devi superare mai tre unità per ciascuno di essi. Semplificando, se assegni due unità ad una particolare qualità hai un +2bonus, tre unità ad un'altra hai un +3bonus. Devi registrare ciascun bonus nello spazio accanto alla qualità prescelta.
Se non assegni nessuna unità ad una qualità devi registrare un - 2bonus. Nel corso dell'avventura hai la possibilità di aumentare il tuo equipaggiamento o di subire delle ferite che possono influire sui bonus. Ricordati di registrare le variazioni negli appositi spazi del **Foglio d'Identità**.

PERSONAGGI

Mark Avery: studente alla Belton School e proprietario dello smeraldo affidatogli dal padre.

Sir Richard George Bingley: padre aristocratico di Richard.

Richard Bingley: studente, ex migliore amico di Mark Avery, figlio di un nobile.

Indios del Fiume Nero: tribù indigena della foresta amazzonica, legittimi proprietari dello Smeraldo del Fiume Nero.

Becky Connoly: graziosa figlia di un mugnaio.

Joe Connoly: padre di Becky.

Timothy Mahoney: commerciante-avventuriero.

Joe Miller: mendicante ed ubriacone del villaggio.

Karl Mueller: direttore della Belton School.

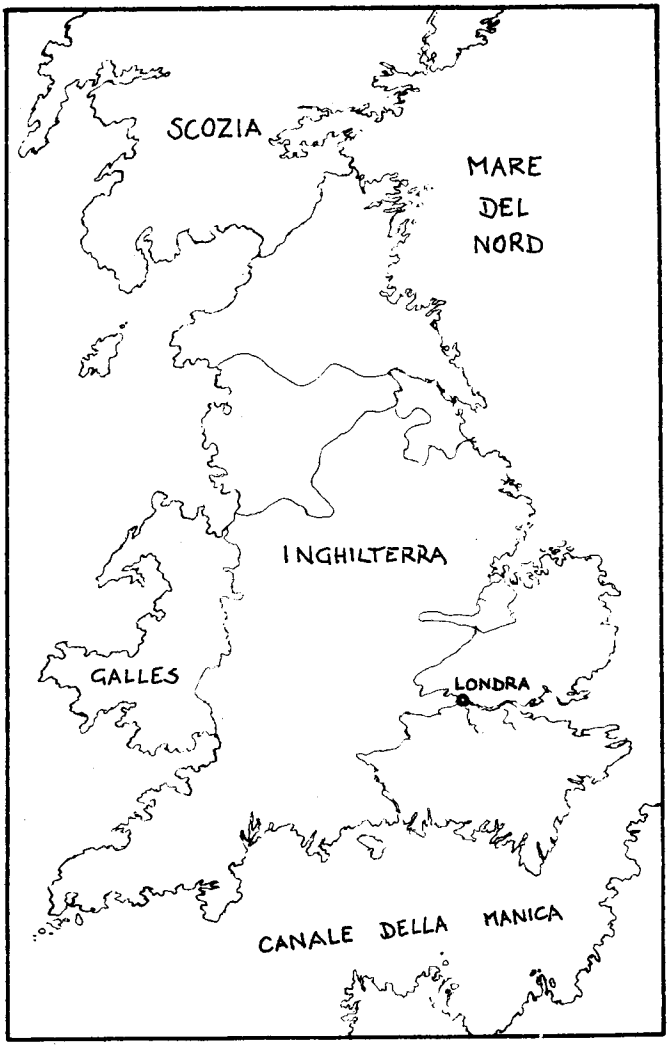
"Oxy" Oxfield: studente alla Belton School e membro della Società dei Cinque.

Ken "Muskrat" Rafferty: studente alla Belton School, spalla di Oxy e figlio di "Nasoditopo".

Signor "Nasoditopo" Rafferty: ladro e figura di spicco della malavita.

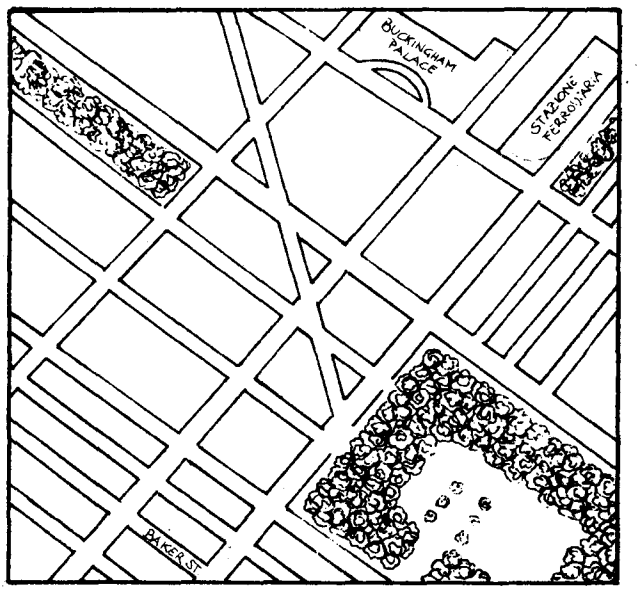
David Rogers: studente alla Belton School, accusato del furto dello smeraldo, l'eroe-detective (tu) della storia.

La Società dei Cinque: società segreta composta da studenti della Belton School. Ne fanno parte Mark Avery, Richard Bingley, Oxy Oxfield, Ken "Muskrat" Rafferty e David Rogers (tu).


SCOZIA
MARE
DEL
NORD
INGHILTERRA
GALLES
LONDRA
CANALE DELLA MANICA

PROLOGO

La signora Hudson si ferma vicino alle scale, con uno straccio ai piedi ed una scopa in mano. "Mi dispiace ma il signor Sherlock Holmes non ha tempo da perdere con uno sbarbatello come te. Ha cose molto più importanti da fare. Faresti meglio ad andartene". La riconosci dalle descrizioni che hai letto nelle avventure del tuo eroe preferito, il famoso detective Sherlock Holmes.
"Buon giorno, signora Hudson!" Sembra contenta che tu l'abbia riconosciuta. "Devo assolutamente vedere il signor Holmes!" Approfitti del suo buon umore per sgattaiolare su per le scale del numero 221B di Baker Street.
"Torna subito indietro!"



Ormai sei senza fiato davanti alla porta dell'appartamento di Sherlock Holmes, e bussi con forza. Un uomo dall'aspetto affabile, in pantaloni e gilè, ti apre la porta e ti guarda dall'alto.
"Desidera?" ti chiede, ma lo riconosci subito.
"Dottor Watson, vorrei vedere il signor Sherlock Holmes".
"Mio caro ragazzo, il signor Holmes al momento è impegnato con un caso e non vuole essere disturbato. La preda è sotto tiro! Forse se lasci il tuo nome e ritorni tra un paio di settimane ... oppure" dice abbozzando un sorriso modesto e dondolandosi sui tacchi, "potrei aiutarti io. Ho risolto un paio di casi e ..." Un colpo di tosse non gli fa terminare la frase.
"Devo assolutamente vedere il signor Holmes!" Così dicendo ti intrufoli agilmente nell'appartamento. Numerosi libri sono sparpagliati sui tavoli, sugli scaffali ed anche sul pavimento, il manico lavorato di un violino sbuca da sotto un mucchio di manoscritti sbiaditi. Improvvisamente una mano ossuta ti afferra per il bavero e sollevandoti ti appoggia su una sedia vicino alla finestra.
"Bene, chi abbiamo come ospite?" Alzi lo sguardo e ti trovi davanti ad un naso aquilino, due palpebre cadenti e due luminosissimi occhi grigi che ti stanno squadrando da capo a piedi. Sherlock Holmes si accende la pipa e continua a guardarti. "Uno studente della Belton School nello Shropshire. Un nostro cugino d'oltremare, direi ... un americano di nome David Rogers".
"Beh, è proprio così!" balbetti sbigottito.
"Insomma, Holmes, come diavolo ... " esclama Watson.
"Se le spiego, troverà ovvie le mie deduzioni" sospira Holmes. "Il ragazzo indossa l'uniforme di una scuola privata. Il monogramma BS sul taschino sta ad indicare la Belton School, uno dei nostri più famosi collegi che ultimamente sta navigando in cattive acque. Il nome del

ragazzo è scritto nell'interno della giacca e l'ho letto mentre lo alzavo. Per quanto riguarda la sua nazionalità, diciamo che il suo accento lo smaschera subito".
"Beh, chiaro, sembra tutto molto logico" replica Watson.
"Adesso, dimmi" Holmes si rivolge a te, "hai scoperto un tesoro oppure hai ricevuto questa giacca in regalo?"
"Un regalo" confessi sempre più sbalordito. "È stato un regalo del mio migliore amico, Mark Avery".
"Holmes, insomma!" si intromette scandalizzato il povero Watson.
Holmes alza con gesto svogliato la sua pipa. "Cosa nota di singolare nel suo abbigliamento?"
Watson scrolla le spalle. "Mi sembra la tipica uniforme di una scuola privata".
"Lei vede, caro Watson, ma non osserva" puntualizza Holmes. "I pantaloni sono vecchi e logori, mentre i tacchi delle scarpe sono consumati diagonalmente e ciò denota lunghe camminate tipiche di chi ha il piede valgo. Pantaloni, scarpe ed anche la camicia sono decisamente logori. Noti il collo ed i polsini sfilacciati ed il terzo bottone rotto. Ma la giacca, caro Watson, è tutto un altro discorso!" Holmes passa le dita sulla tua manica. "La lana è della migliore qualità Merino della Nuova Zelanda, la lana più soffice del mondo. La giacca ha una consistenza particolare data dalla presenza di peli di cammello intessuti con la lana. Dalla fibra direi trattarsi di cammello mongolo, cammello bactriano per essere precisi. E la confezione, Watson! Noti l'accuratezza delle rifiniture per le quali i nostri sarti sono famosi. Naturalmente c'è un'infinità di altri elementi che potrei elencare ma limitandoci a questi posso dire che la giacca è così diversa dal resto del suo abbigliamento, ed è di una tale qualità e condizione che per forza deve averla ricevuta in regalo o avere trovato una piccola fortuna per potersi permettere un capo d'abbigliamento del genere".

Ti passi una mano sulla manica prima di rispondere. "Non credevo che Mark fosse così generoso. Me l'ha regalata per Natale perché la mia stava andando a pezzi. I miei genitori non sono molto ricchi e si possono permettere solo di pagarmi la scuola. E Mark crede che io abbia rubato lo smeraldo! Non stento a credere che sia arrabbiato con me". Ti senti bruciare gli occhi dalle lacrime. "Era il mio migliore amico!"
"È stato rubato uno smeraldo?" si informa Holmes con aria tranquilla.
"Apparteneva al padre di Mark, e Mark l'aveva chiuso a chiave in una piccola cassaforte nella nostra stanza".
"Figurati!" esclama Watson sarcastico.
"Mark mi ha detto che la pietra ha un valore inestimabile, che è un gioiello raro proveniente da una tribù indigena dell'America del Sud o giù di lì. E Mark dà la colpa a me dicendo che l'ho presa io. Ma io non ... "
"Calma, ragazzo, ti crediamo" cerca di rassicurarti Watson appoggiando paterno una mano sulla tua spalla. "Holmes, questo ragazzo è allo stremo delle sue forze!"
Holmes si riaccende svogliatamente la pipa. "Dimmi, come si chiama il tuo compagno di stanza?"
"Mark Avery".
"Degli Avery di Lockland Hall?"
"Esattamente".
Holmes aggrotta le sopracciglia pensieroso e si dirige verso uno scaffale, prende un grosso volume ed inizia a sfogliarlo velocemente. "La gemma di Mark assomiglia a questa?" Guardi perplesso la figura che Holmes ti indica: è esattamente l'immagine del gioiello che è stato rubato! Anche se è un semplice disegno la pietra sembra luccicare.
"È proprio lei!"
La didascalia sotto la figura dice: "Lo Smeraldo del Fiume Nero".

Holmes chiude di colpo il volume e di nuovo aggrotta la sua spaziosa fronte: sembra veramente preoccupato! "E così lo smeraldo del Fiume Nero è stato rubato". Holmes aspira una boccata di fumo dalla pipa. "Watson, sarebbe così gentile da controllare sotto la voce Indios del Fiume Nero ... "

Watson prende un altro volume enorme, e dopo averlo sfogliato lo passa a Holmes.

"Fiume Nero ... affluente del Rio delle Amazzoni ... mmh! Indios: tribù guerriera ... prime loro notizie nel 1856, anno in cui arrivò un gruppo di monaci irlandesi missionari ... nel 1863- 65 fallita la conversione, abbandonano la missione. Hanno portato con sé racconti di una

pietra magica. Beh, non si può dire che le informazioni abbondino!" Chiude il volume ed aspira ancora dalla pipa.
"Perché diavolo Mark ha portato quel gioiello a scuola?" esclama Watson.
"Aveva perso una stupida scommessa con Richard Bingley, un altro ragazzo membro della Società. Questa era la posta in gioco, portare il gioiello di cui si era sempre vantato ... una gemma meravigliosa che Richard sosteneva esistesse solo nella fantasia di Mark". Riporta l'**Indizio MM**.
Ti fermi un momento prima di continuare a spiegare. "Se non avesse portato lo smeraldo Mark avrebbe perso la faccia con gli altri del gruppo e sarebbe stato espulso dalla Società. È stato terribilmente stupido da parte sua, visto che ci sono stati parecchi furti ultimamente nella nostra scuola, uno anche mentre Mark teneva lo smeraldo in camera. Anche se i professori e il direttore hanno fatto perquisire il collegio da cima a fondo, non sono riusciti a trovare nulla". Riporta l'**Indizio XX**.
"Comunque" fai un profondo sospiro prima di proseguire, "il padre di Mark ha chiuso un occhio visto che adora suo figlio. Ha permesso a Mark di tenerlo a scuola durante il mese precedente le vacanze natalizie che inizieranno il prossimo venerdì. Forse le sembriamo una massa di scolaretti stupidi, ma la Società è la cosa più importante nel nostro collegio. Non credevo che fosse possibile esservi ammesso, e sono stato accettato solo grazie a Mark". Ormai fai fatica a trattenere le lacrime.
"Insomma, Holmes!" esclama Watson cercando di consolarti. "Ciò mi ricorda i vecchi tempi nel Reggimento ... niente di meglio che l'amicizia. Le ho mai raccontato di come Jenkins ed io ... "
"Di chi sospetti?" lo interrompe bruscamente Holmes.

"Del gioiello sapevamo solamente noi cinque, i membri della Società dei Cinque. Mark infatti non voleva dire in giro di avere un tesoro inestimabile nella sua cassaforte". L'espressione attenta e vigile di Holmes si irrigidisce, le narici tremano impercettibilmente e la fronte si corruga ancora. "Cinque, hai detto? Chi sono?"
"Beh, c'è Mark, ma non può essere stato lui a rubarlo. Lo smeraldo è suo!"
"Tutto è possibile per quanto improbabile" aggiunge Holmes riaccendendosi la pipa.
"Ci sono io, poi un ragazzo di nome Oxy Oxfield, un bullo grande e grosso. All'inizio pensavo fosse stato lui: era affascinato dalla pietra come un bambino". Riporta l'**Indizio OO**.
Lo sguardo di Holmes continua a fissarti intensamente mentre parli. "Quando Mark portava la pietra alle nostre riunioni segrete Oxy rimaneva incantato a guardarla per ore, lui che ha il coraggio di malmenarti perché attraversi l'entrata della scuola. Se ne stava lì tutto tranquillo, come succube di un incantesimo. E lo capisco! Lo smeraldo sembrava quasi magico. Mi creda, si sentiva un'influenza strana al solo rimanerci vicino".
"Mmh" mormora Holmes espirando una nuvola di fumo. "Chi altro è membro della Società?"
"Il migliore amico di Oxy, Muskrat, ma hanno litigato per un gruzzolo di soldi. Si chiama Ken Rafferty. Lo chiamiamo Muskrat perché puzza di topo muschiato".
Lo sguardo di Holmes diventa più tagliente. "Da dove salta fuori questo Muskrat Rafferty?"
"Credo mi abbia detto da Brighton. Suo padre è un uomo molto ricco, lavora nel settore finanziario o commerciale".
Holmes soffoca a stento una risata. "Settore finanziario o commerciale! Si possono benissimo definire così il furto e le rapine. Non c'è ombra di dubbio che la Belton School è caduta molto in basso".

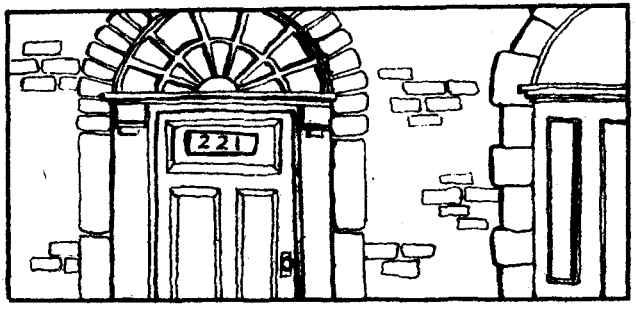
"Cosa intende dire?" chiede sbalordito Watson.
"Ho incontrato il padre di quel ragazzo, Ken Rafferty, una volta ... dall'altra parte della sua pistola con il colpo in canna. Scommetterei proprio che Muskrat è suo figlio perché a quanto pare entrambi hanno l'aspetto e la puzza di un topo. Ho capito subito cosa intendeva questo ragazzino, e sono pronto a scommettere che i due sono sicuramente parenti. Rafferty è uno dei più famosi protagonisti del mercato nero in tutta Europa". Riporta l'**Indizio PP**.
"Il caso sta assumendo un'aria molto interessante".
"Lei crede quindi che Muskrat abbia rubato lo smeraldo?" chiedi con il fiato sospeso.
"Trarre conclusioni affrettate è uno degli errori più fuorvianti che un investigatore possa fare. Chi sono gli altri membri della Società dei Cinque?" chiede Holmes invitandoti a proseguire.
"Richard Bingley. Suo padre è aristocratico, sir George Bingley".
"Certo, i Bingley di Dunworthy Manor!" esclama Holmes animandosi. "La nobiltà della famiglia risale alla Guerra delle Due Rose. Suo nonno fu Cancelliere dello Scacchiere e credo che un altro suo avo fu luogotenente generale durante la guerra contro Luigi XIV. Molto strano che il ragazzo non studi a Eaton o a Harrow".
"Mi ha detto che è una tradizione di famiglia frequentare la Belton School" precisi, "ma si chiacchiera anche che sia stato espulso da molte altre scuole. Richard era il migliore amico di Mark prima di me. Ma dopo la mia ammissione nella Società la loro amicizia si è deteriorata e adesso non si possono nemmeno vedere. Nessuno è mai riuscito a scoprire la ragione del loro litigio".
"E così, anche il giovane Bingley ha un motivo!" esclama Holmes giocherellando con la pipa. Riporta l'**Indizio QQ**.

"C'è aria pesante tra i due, signor Holmes. Noi cinque eravamo gli unici che sapevamo del gioiello".
"C'è nessun altro a scuola, oltre al padre di Mark, che sa della presenza dello smeraldo? Nessuno a cui Mark l'abbia confidato?"
"Beh, il direttore naturalmente. Mark gli ha parlato della gemma in caso dovesse succedere qualcosa".
Holmes sembra sempre più interessato al caso. "Capisco. Che tipo è?"
"Il direttore? Oh, non riesco proprio ad immaginare che il signor Mueller ... " ma lo sguardo fisso di Holmes ti fa ritornare al nocciolo della questione. "Insomma, il signor Mueller non è una persona ben vista alla Belton School. È un uomo anziano e magro, dai lineamenti squadrati. C'è qualcosa di volgare in lui, signor Holmes. Ha anche un soprannome ... noi ragazzi lo chiamiamo 'Sederediferro'".
"Capisco. Come è stato rubato il gioiello?"
"Mark lo teneva in una piccola cassaforte nascosta in un baule da viaggio in camera nostra. Teneva le chiavi della cassaforte e del baule appese ad una catenina attorno al collo. L'altra chiave della cassaforte la teneva suo padre ed una terza è conservata in una cassetta di sicurezza in una banca di Parigi. Mark mi ha detto che la cassaforte è fatta di acciaio ed è stata appositamente progettata per il trasporto del gioiello. L'artigiano che l'ha costruita si vantava che era impossibile scassinarla, ed era vero perché Mark mi aveva sfidato ad aprirla. E ora passiamo a chi ha rubato le chiavi, suppongo".
Holmes lancia uno sguardo interessato e divertito al suo amico Watson. "Un fine ragionatore. Siamo fortunati, caro Watson, perché abbiamo un cronista molto astuto".
"Secondo Mark le chiavi sono state perse sul campo di rugby. Era riuscito a prendere la palla ad Oxy dopo una mischia, ed Oxy, evidentemente inferocito, l'ha placcato

e l'ha steso a terra. Mark deve avere battuto la testa perché è rimasto a terra privo di sensi con Oxy sopra il suo stomaco, mentre gli altri si avvicinavano per vedere cos'era successo". Riporta l'**Indizio RR**.
Holmes si avvicina con aria sempre più interessata. "Continua" ti esorta.
"Quando Mark è rinvenuto qualche minuto dopo, le chiavi e la catenina erano scomparse".
"Dov'erano gli altri tre ragazzi?"
"Stavamo tutti giocando a rugby ... è obbligatorio nella nostra scuola, e ci siamo tutti avvicinati a Mark. Rafferty raramente si allontana da Oxy, nemmeno sul campo, e quel giorno era lì vicino. Non sono sicuro di Bingley, anche se è il nostro migliore mediano di mischia, ma sicuramente era in campo".
"E Mueller?"
"Adesso che me lo ricorda, il signor Mueller è il nostro allenatore di rugby. Era un famoso giocatore nella squadra universitaria di Oxford. Ha giocato tre volte come ala nella nazionale quand'era giovane, se mai è stato giovane, e non si stanca mai di ricordarcelo. Probabilmente aveva l'aria di un cinquantenne anche allora. Una partita a rugby gli dà l'opportunità di farci correre fino a sfiancarci. Mi ricordo che Mueller si è precipitato su Mark e

si è inginocchiato accanto a lui per vedere se si era fatto male".
"Quindi tutti avrebbero potuto prendere la catenina di Mark" conclude Holmes.
Lanci uno sguardo fuori dalla finestra, alla folla brulicante sul marciapiede. "Credo proprio di sì. Oppure la catenina è caduta e qualcuno l'ha trovata più tardi. Io pensavo ad Oxy, visto che praticamente era seduto sopra Mark e provava una forte attrazione per lo smeraldo. Ah, un'altra cosa! Quel ragazzino, Higby-Ross, mi ha detto di avere visto Bingley dirigersi verso il bosco nella confusione provocata dalla sospensione dell'allenamento". Riporta l'**Indizio SS**.
"Capisco". Holmes sembra riflettere intensamente mentre riaccende ancora una volta la pipa. "Quando Mark ha notato che la cassaforte era stata forzata?"
"Quando è ritornato dall'infermeria, dopo cena" cerchi di riportare ogni elemento che ricordi con la maggior precisione possibile. "L'hanno portato in infermeria perché stava molto male. Ma quando si è reso conto che le chiavi potevano essere state rubate anziché perdute se n'è andato dall'infermeria ed è ritornato ancora dolorante in camera nostra. La cassaforte non c'era più. Chiunque avrebbe potuto rubarla durante la cena. Naturalmente l'intero edificio è stato perquisito, ma il ladro avrebbe potuto sotterrare il gioiello nel parco o nasconderlo nel bosco".
"Uno di voi cinque, i quattro studenti ed il direttore, potrebbe avere sottratto la catenina con le chiavi durante la partita e rubato la cassaforte durante la cena" conclude Holmes. Riporta l'**Indizio TT**.
"A parte il fatto che solo io sapevo dove era nascosta la cassaforte" ricordi a Holmes. "È per questo che Mark mi accusa del furto. La cassaforte che conteneva lo smeraldo aveva la forma di un contenitore di sigari. Il baule aveva un doppio fondo dove Mark nascondeva il prezioso contenitore". Riporta l'**Indizio YY**.

La preoccupazione ti stringe la gola di nuovo. "Fintanto che eravamo compagni di stanza e buoni amici Mark mi mostrava lo smeraldo. Era veramente orgoglioso dell'intelligenza di suo padre. Ed è convinto che nessun altro avrebbe potuto scoprire il nascondiglio dello smeraldo. Signor Holmes, deve fare in fretta! Altrimenti non verremo mai a capo della soluzione di questo mistero!" In preda alla frustrazione ed alla paura corri verso la finestra che dà su Baker Street.
"Sono convinto che non possediamo sufficienti indizi per trarre valide conclusioni" biascica Holmes riponendo la sua pipa, "ma ci hai presentato alcuni punti di estremo interesse. Ad esempio, come è stato possibile rubare un paio di chiavi in pieno giorno e davanti ad una moltitudine di ragazzini? Chi avrebbe potuto avere facile accesso alla vostra camera per scoprire il doppio fondo del baule di Mark? E per essere più precisi, dove può essere ora il prezioso gioiello? Inoltre, quel ragazzo di nome Rafferty è forse figlio del noto criminale e, se le cose stanno così, sta lavorando per suo padre?" Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **300**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **164**.



100

Dopo un po' vedi arrivare Becky Connoly con Richard Bingley. Lui prende un portafoglio e ne estrae alcune banconote. Le consegna a Becky assieme ad un pezzo di carta. Riesci a sentire solo qualche parola della loro conversazione. "Parigi ... treno ... amico".
" ... soldi ..." replica la ragazza.
"Hai preparato tutto?"
L'ultima cosa che senti è l'esclamazione di Becky: "Sir Richard!"
Richard le mette al dito un anello d'oro. Hai visto e sentito abbastanza, perciò decidi di ritornare al collegio. Riporta l'**Indizio V**. Vai al **232**.

101

Non riesci più a trovare la grotta e nemmeno a vedere che direzione hanno preso Oxy e Muskrat. Ritorni al collegio, scoraggiato. Vai al **159**.

102

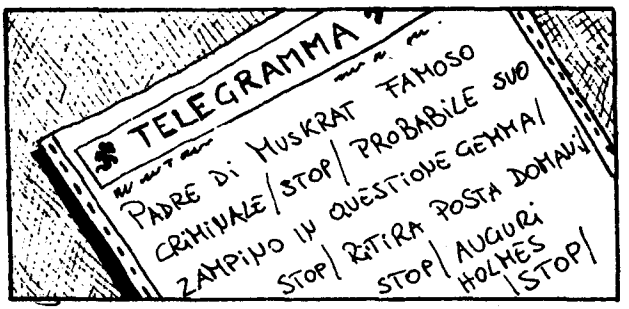
Schivi con agilità il micidiale pugno di Lomax che, a causa dell'instabilità del treno e dello slancio impiegato, va a sbattere contro la porta. Ansima come un toro inferocito. Riprende l'equilibrio e ti si scaraventa contro. Cerchi di evitarlo di nuovo ma il suo braccio forzuto ti blocca e ti inchioda al parapetto della piattaforma. Il paesaggio, le rotaie, tutto è capovolto ed inizia a girare vorticosamente. Le dita dell'energumeno si stringono intorno alla tua gola mentre il tuo avversario ghigna sudaticcio e soddisfatto. Annaspi disperatamente nel tentativo di respirare: fai forza sulle gambe e cerchi di spingerlo contro la parte opposta della piattaforma. Ma la sua presa è troppo tenace e ruzzoli assieme a lui contro il parapetto. Il treno inizia a frenare, le rotaie scorrono meno velocemente sotto i tuoi occhi. I freni stridono mentre il treno

si sta fermando. Non hai un solo attimo da perdere! Ti liberi dalla stretta dell'uomo e salti oltre il parapetto. Cadi a terra cercando di attutire la caduta con le mani. Ti rialzi a fatica, con le mani doloranti e sanguinanti a causa della ghiaia, e ti incammini zoppicando verso il treno che ora vedi fermo al binario pochi metri più avanti. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **295**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **146**.

103

Ti incammini circospetto verso il villaggio. La strada attraversa il bosco, ma questa volta il verso degli uccelli non è misterioso ed inquietante come ieri.
Tiri un sospiro di sollievo quando raggiungi la via principale del villaggio. Dopo avere spedito la lettera a Holmes il direttore dell'ufficio postale stesso ti consegna un telegramma ed una lettera. Apri il telegramma:

PADRE DI MUSKRAT FAMOSO CRIMINALE /STOP/ PROBABILE SUO ZAMPINO IN QUESTIONE GEMMA /STOP/ RITIRA POSTA DOMANI /STOP/ AUGURI HOLMES /STOP/


TELEGRAMMA
PADRE DI MUSKRAT FAMOSO CRIMINALE/STOP/ PROBABILE SUO ZAMPINO IN QUESTIONE GEMMA/ STOP/ RITIRA POSTA DOMANI/ STOP/ AUGURI HOLMES /STOP/

Riporta l'**Indizio K**.

La lettera invece è scritta a macchina e non ha l'indirizzo del mittente:

Ad un ragazzo sveglio
Stai alla larga, come ti è già stato detto. Anche il gatto era curioso. Comportati bene impicciandoti degli affari tuoi e forse diventerai un gentiluomo.

Mentre scendi gli scalini dell'ufficio postale vedi passare una carrozza dell'Hotel Clarence con il vecchio Rafferty a bordo. La carrozza si ferma all'incrocio. Infili la mano in tasca e sfiori con le dita il telegramma di Holmes.
Se cerchi di aggrapparti alla parte posteriore della carrozza di Rafferty, vai al **137**. Altrimenti vai al **250**.

104

La bella passeggiata dalla stazione al villaggio ti ha rilassato. Vai al **250**.

105

Entri con aria circospetta nel negozio.
"Posso aiutarti, ragazzo?" chiede un uomo con aria burbera incrociando le braccia. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **153**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **194**.

106

Ti dirigi velocemente verso Belton Village nella speranza di trovare un telegramma di Holmes all'ufficio postale. Mentre cammini lungo il viale, una carrozza ti passa accanto rumorosamente. Vai al **240**.

107

Ti avvicini alla parete, e dietro la scatola di piselli riesci a trovare la maniglia della porta segreta.
Vai al **131**.

61634

108

Ti muovi furtivo tra le pile di merce mentre il fruttivendolo ti insegue lungo gli stretti corridoi tra uno scaffale e l'altro. Ma la sua ricerca non ha successo e dopo un po' ci rinuncia, spegne le luci, chiude il negozio e se ne va. O forse sta facendo finta di andarsene per tenderti una trappola?
Se hai riportato l'**Indizio GG**, vai al **131**.
Altrimenti vai al **325**.

109

Non riesci a sentire cosa sta farfugliando Miller. Il direttore si gira verso gli studenti ed annuncia: "Ecco, miei giovani amici, un esempio di vita dissoluta. Lavorate sodo, e raggiungerete le vette più alte. Ma oziate e perdete tempo, e vi ritroverete a vivere in mezzo al fango. La ringrazio, signore, per avere dato una lezione ai miei studenti". Mueller dà la mano a Joe Miller e lo accompagna dietro le quinte. Vai al **226**.

110

Rafferty sta seduto dietro una scrivania. Un vecchio con una bombetta si muove nervosamente per la stanza parlando velocemente e con voce suadente a Rafferty.
"Glielo dico io, amico, l'intero affare è andato in fumo! Crowley è terrorizzato e non avrà nemmeno il coraggio di toccare la pietra!" si lamenta l'uomo con aria sconvolta.
"Ma avevamo preso accordi" insiste Rafferty. "Quindicimila per la gemma!"
"È terrorizzato, le dico! Dice che nell'affare non erano compresi frecce, indiani e cose simili".
"E si fa chiamare 'la Grande Bestia'!" Rafferty esclama caustico. "Ha provato con qualcun altro?"
"Ho tentato con Oatmeal, George Quinby ed anche Haggler. Ho persino abbassato il prezzo a diecimila sterline. Niente da fare, amico. Non abbiamo avuto una gran bella

pubblicità. L'ha letto il giornale?" chiede tenendo in mano un giornale.
"Quelli di Scotland Yard li conosciamo già da molto tempo" continua l'uomo con bombetta. "Ma non quei maledetti indiani e le loro magie e le loro frecce. Sono stregati, amico. Lo smeraldo è maledetto!"
"Superstizioni!" sbotta Rafferty e scosta il braccio dell'amico con un gesto impaziente.
"Era forse superstizione la malattia che ha colpito Mahoney? No, grazie, amico mio. Si prenda pure il tesoro con annessi e connessi".
"Non faccia lo stupido. Hanno pizzicato Mahoney perché era un ubriacone ed un imbecille" replica Rafferty puntandogli contro un dito ossuto. "Ed anche uno spaccone. Inoltre non hanno la possibilità di scoprire chi ha il gioiello".
"Sono arrivati fino al collegio, vero?" chiede con voce ansiosa. "Suo figlio non glielo ha raccontato, ma si dice che girino dei selvaggi per i boschi attorno alla scuola ... sono dappertutto ed hanno un'aria spettrale, quei mostriciattoli".
"Quindicimila sterline non sono poi tanto spettrali" sbotta nervosamente Rafferty. "E per uno dei più bei gioielli che avrà la possibilità di vedere".
"Devo ancora vederlo io! Dov'è il gioiello?" Lo sguardo avido dell'uomo con il cappello brilla di una luce sinistra.
"Si fidi di me, amico. Il nostro affare si basa innanzi tutto sulla fiducia. Si dia da fare e trovi un acquirente. Ed abbia fiducia in qualsiasi agente straniero: provi pure anche con il Gallese. Quello lì potrebbe essere interessato. Offro il dieci percento a chiunque riesca a trovarmi un acquirente".
"Amico, sta fischiando al buio ed abbaiando alla luna".
"Tra poco saremo fuori, a fischiare ed abbaiare al freddo ed al buio" continua Rafferty mentre si alza.
Continui a rimanere accovacciato, pronto a sgattaiolare via. Riporta l'**Indizio L**.
Vai al **111**.

111

Scivoli lungo la parete, ma improvvisamente Lomax ti sbarra il passaggio. "Stai andando da qualche parte?" Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **147**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **259**.

112

Scorgi una scatoletta vuota accanto ai tuoi piedi. Ti avvicini e le volti le spalle in modo da essere in grado di afferrarla con la mano sinistra per riuscire a sfregare il coperchio tagliente contro le corde che ti legano i polsi. Una volta libero cerchi freneticamente indizi interessanti per la tua indagine, ma invano! Esci dal retrobottega e ti ritrovi nel negozio, che ora è chiuso e buio. Esci furtivo dalla porta e corri con quanto fiato hai in corpo.
Se ritorni al 221B di Baker Street, vai al **341**.
Se invece ritorni alla Belton School, vai al **218**.

113

"È stato il signor Mueller a rubare lo smeraldo!" urli disperato.
Vai al **365**.

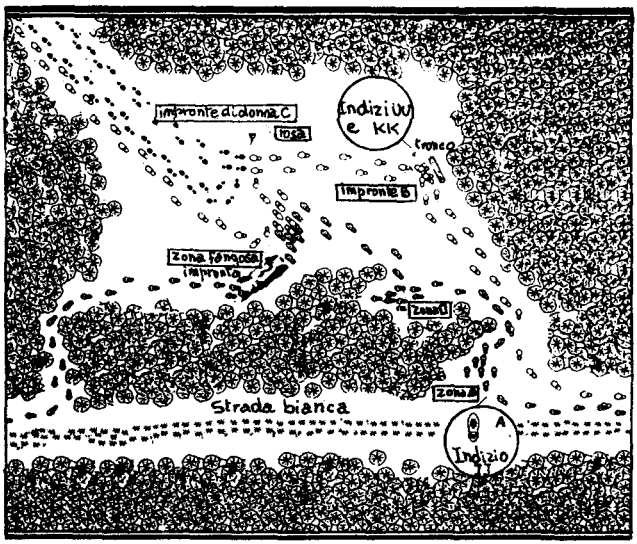
114

Oxy esce di corsa dalla grotta, e guardandosi intorno ti scopre. "Allora, a qualcuno piace essere pizzicato, eh?" ghigna inferocito mentre ti trascina dentro la grotta.
Vai al **154**.

115

Riesci a trarre le seguenti conclusioni: la persona con gli stivali (A) ha seguito le impronte (B) lungo la strada bianca. (B) è entrato nella radura, si è seduto su un ceppo ad aspettare (C). (A) si è nascosto dietro ad un gruppo di

alberi per un po' e questo lo deduci dal fatto che l'area vicina è piena di impronte. Ha aspettato e ha controllato la situazione fino all'arrivo della ragazza con gli stivaletti (C) che è entrata nella radura, luogo ideale per un appuntamento galante. Qui infatti ha incontrato (B) e si sono abbracciati. Dalla presenza della rosa deduci che (C) deve essere la fidanzata di (B): il posto appartato te ne dà la conferma. (A) si è spostato dietro ad un altro gruppo di alberi per spiare. Probabilmente infuriato per la situazione si è diretto verso la parte centrale della radura e ha affrontato (B): ci sono evidenti segni di lotta, ed (A) è stato scaraventato nel fango. (A) se n'è ritornato sconsolato a scuola mentre (B) e (C) si sono diretti insieme verso il villaggio dove (C) probabilmente abita. Riporta l'**Indizio VV**.
Vai al **311**.



116

Oxy sta minacciando l'altro a causa di una somma di denaro che Muskrat ha perso giocando d'azzardo. "Li troverò in qualche modo" Muskrat Rafferty cerca di prendere tempo. "Li troverò tutti prima delle vacanze".
"Per il tuo bene, amico, ti conviene farlo al più presto!" sbotta Oxy. "Ma dove li troverai?"
"Ho un oggetto di particolare valore che sto cercando di vendere" replica Rafferty con aria misteriosa.
Oxy ribatte che se Muskrat non troverà il denaro, si prenderà l'oggetto di valore e come interessi lo bastonerà per bene. Come termine massimo fissa l'inizio delle vacanze natalizie. La cena ormai è finita e tutti se ne vanno, compresi Oxy e Muskrat. Riporta l'**Indizio O**.
Vai al **290**.

117

Riesci ad introdurti nella grotta senza essere scoperto, e ti nascondi dietro ad un enorme baule in mezzo al tesoro di oggetti rubati di Muskrat.
Vai al **351**.

118

L'andirivieni di diverse impronte ti lascia sconcertato e confuso. Non riuscendo a venire a capo di nulla decidi di ritornare alla Belton School.
Vai al **311**.

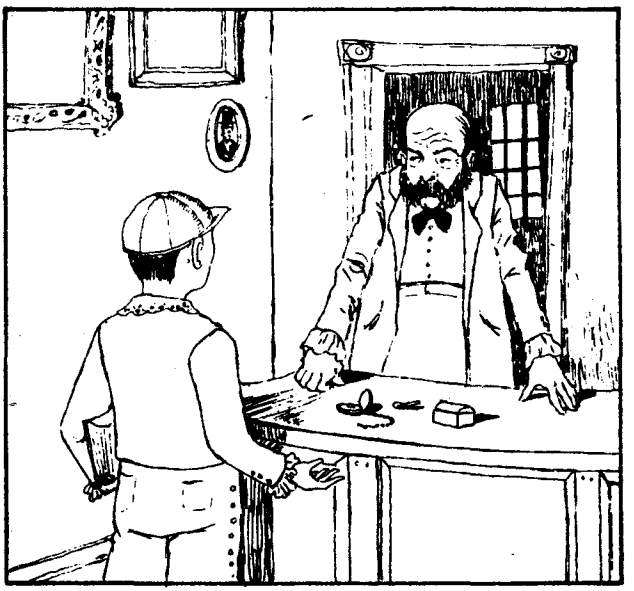
119

Lomax sferra un pugno micidiale. Perdi l'equilibrio e la testa inizia a girarti vorticosamente. Il treno si sta fermando, ma senti tutto instabile, non riesci ad aggrapparti al parapetto e vieni scaraventato a terra. Il paesaggio, la stazione, il treno stesso fanno parte di un turbinio di immagini che non riesci a fermare. Un dolore insoppor-

tabile ti paralizza la spalla e la coscia. Riduci di un punto il tuo bonus di Abilità per il resto dell'avventura. Ti rialzi a fatica. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-8, vai al **295**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **146**.

120

Ti avvicini furtivamente alla vetrina. Bingley consegna tre oggetti al padrone del negozio: un orologio, un fermacravatte ed un piccolo contenitore per gioielli. Il vecchio apre il contenitore e lancia un fischio meravigliato. Fai il possibile per riuscire a vedere cosa contiene la scatola ma il padrone se la porta subito nel retrobottega.
Vai al **317**.



121

Lasci l'ufficio del direttore e ritorni in camera, dove ti infili subito a letto sperando che l'intera faccenda si concluda presto e pacificamente.
Vai al **206**.

122

Bussi alla porta e non ottenendo risposta scivoli silenziosamente dentro la stanza. Controlli la scrivania e le valigie ma non trovi nulla di interessante. Sotto una pila di camicie da notte dentro al cassetto del suo armadio trovi una scatola luccicante. La apri e dentro trovi piccoli gioielli, biglie, sassi levigati, conchiglie, persino un pezzo di mica. Riporta l'**Indizio WW**. Forse i gioielli sono veri! Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-7, vai al **136**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **221**.

123

Becky sospira. "No, Mark. So a cosa stai pensando. Vergognati! Richard mi ha raccontato del gioiello e mi è dispiaciuto moltissimo. Ma non lo ha rubato lui. E penso che tu lo sappia".
Mark prende un sasso e lo scaglia violentemente contro un albero. "Forse no, ma mi ha rubato l'unica cosa preziosa che a me abbia mai interessato: tu. Beh, devo andarmene altrimenti perderò la lezione di latino". Riporta l'**Indizio CC**. Mark se ne va in silenzio.
Becky si sofferma per qualche attimo sul bordo della fontana di pietra, con il viso tra le mani: grosse lacrime solcano le sue candide guance. Improvvisamente si alza e corre verso casa. Dopo dieci minuti ne esce con una valigia. Impacciata nei movimenti la vedi dirigersi verso la stazione ferroviaria di Belton Village.
Se la segui, vai al **307**.
Altrimenti vai al **218**.

124

Giri la manopola ma la cassaforte non si apre. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-11, vai al **121**.
Se invece ottieni 12, vai al **228**.

125

Rafferty e un altro uomo con la bombetta entrano nella stanza buia, e Rafferty ti si avvicina.
"E così abbiamo un piccolo furetto che ci segue!" sibila a pochi centimetri dal tuo naso.
Rafferty si alza di scatto e ti colpisce alla schiena: un atroce dolore ti toglie il fiato.
"E questo, caro ragazzo, è un piccolo esempio di quello che deve ancora venire" continua a sibilare mentre ti toglie il bavaglio. "Adesso dimmi: perché stavi gironzolando da queste parti?" La mano nodosa dell'uomo con la bombetta è chiusa in un minaccioso pugno a pochi centimetri dal tuo mento.
"Puoi risparmiarti un po' di dolore ..." sussurra con voce sinistra.
"Sto solo cercando di recuperare il gioiello" balbetti con un filo di voce.
"Tutti sono così avidi, persino gli scolaretti! È una cosa scoraggiante!" esclama Rafferty con aria canzonatoria.
"Ma non lo voglio per tenermelo" cerchi di spiegare. "È per Mark. Suo padre è in pericolo ... gli indios".
"Amicizia ... veramente toccante!" esclama con aria beffarda.
"Cosa le stavo dicendo?" borbotta l'uomo con la bombetta. "Quei maledetti indios. Sembrano invisibili, o quasi, e si trovano dappertutto".
"È ridicolo!" sbotta Rafferty.
Un sibilo sembra avvicinarsi da dietro le vostre spalle, e una freccia si va a conficcare nel muro con un tonfo

sordo. "I selvaggi!" urla impaurito l'uomo con la bombetta aprendo la porta segreta. Assieme a Rafferty fugge a gambe levate trascinando con sé una valanga di scatolette e contenitori dai vari scaffali. Vedi un'ombra saltare dalla finestra e inseguirli: non hai visto male, è un indio del Fiume Nero!
Cerchi disperatamente di liberarti dalle corde che ti legano. Scorgi ai tuoi piedi una scatoletta aperta: ti avvicini e lentamente riesci a voltarle le spalle e ad afferrarla con la mano sinistra. Sfreghi con forza il coperchio affilato contro la corda che ti stringe i polsi.
Una volta libero cerchi di inseguire i tuoi carcerieri, ma ormai sono scomparsi.
Se ritorni al 221B di Baker Street, vai al **341**.
Altrimenti vai al **126**.

126

Decidi di prendere un treno e tornare alla Belton School. Chissà come riuscirai a giustificare la tua assenza!
Vai al **218**.

127

Osservi attentamente il mozzicone del sigaro. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-7, vai al **217**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **248**.

128

Rafferty si avvicina alla parete posteriore, lungo la quale corrono lunghi scaffali pieni di cibo in scatola. Allunga una mano, spinge qualcosa dietro una scatola di piselli e la parete inizia a muoversi. Rafferty scivola in una stanza nascosta mentre la parete lentamente ritorna alla sua posizione iniziale. Riporta l'**Indizio GG**.
Se entri nel negozio, vai al **105**.
Se invece ritorni al 221B di Baker Street, vai al **297**.

129

Cerchi di ricordarti la scena: Mueller si è inginocchiato accanto a Mark mentre tutti gli altri giocatori si erano messi attorno. Il direttore li ha allontanati e ha tenuto la testa del ragazzo lievemente alzata con una mano mentre con l'altra ha verificato lo stato di incoscienza ed i riflessi facendo movimenti circolari sul viso di Mark. Il signor Mueller è l'unico indiziato che ha trascorso molto tempo accanto a Mark mentre era svenuto. Riporta l'**Indizio B**. È probabile anche che la catenina con le chiavi sia semplicemente caduta e che sia stata ritrovata più tardi da uno degli altri sospettati.
Vai al **361**.

130

Il giorno seguente, dopo le lezioni, ti incammini attraverso il bosco per andare al villaggio e spedire il telegramma e la lettera al famoso detective. Mentre avanzi lungo il viale, in mezzo alla vegetazione scorgi Muskrat camminare una decina di metri più avanti. Sembra dirigersi furtivamente verso la scogliera, nel luogo conosciuto per le sue grotte.
Se lo segui, vai al **243**.
Altrimenti vai al **195**.

131

Giri lentamente la maniglia nascosta e spingi. Il pannello si sposta: scivoli silenziosamente nella stanza buia e ti nascondi dietro a barili di sidro accatastati l'uno sull'altro. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **111**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **110**.

132

Esamini attentamente la freccia che hai trovato: ha una punta affilatissima simile ad un amo ed è intinta in un

liquido nero: curaro, forse? L'avvolgi accuratamente con un fazzoletto e ti incammini con passo veloce verso il villaggio. Vai al **265**.

133

Scendi le scale di corsa e balzi in strada senza nemmeno curarti dell'invito di Watson. Non appena raggiungi il marciapiede Muskrat svolta in un vicolo. Non hai tempo da perdere, devi inseguirlo! Raggiunto l'angolo svolti nella stessa direzione e lo vedi oltrepassare una vecchia signora con un ombrellino in mezzo alla folla brulicante. Continui imperterrito facendoti strada a gomitate. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-7, vai al **338**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **279**.

134

"Mi stanno inseguendo!" urli.
"Inseguendo? Ma chi, ragazzo?" il controllore ti sorride incredulo mentre Lomax apre la porta del corridoio.
"Eccolo! È lui!"
Il controllore ride benevolo gonfiando le sue guance rubiconde.

"Non dire sciocchezze, ragazzo. Ora, fa' il bravo e siediti qui!"
"Ma quell'uomo stava ..."
"Siediti, ho detto. Ti sei divertito già abbastanza" sbotta il controllore. È evidente che non crede ad una sola parola che hai detto. "Tra poco siamo arrivati".
Riprendi la corsa lungo il corridoio, con Lomax alle calcagna. Apri la porta per passare nell'altra carrozza e arrivato sulla piattaforma cerchi disperatamente di aprire la porta di passaggio. Ma la porta non si apre! Il pavimento ti sobbalza sotto i piedi mentre tenti di aprirla. Ma una mano forte e pelosa te lo impedisce! Salti sulla piattaforma opposta ma a quanto pare non hai più scampo. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **119**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **102**.

135

Durante la cena, quella sera stessa, il signor Mueller annuncia che i gemelli, l'orologio ed il fermacravatta di Richard Bingley sono stati rubati. In pubblico ordina al ladro di alzarsi e farsi avanti immediatamente. Nessuno si muove! Riporta l'**Indizio F**. Per punizione anche stasera non verrà servito il dolce.
Dopo cena, invece di studiare, consideri l'intera faccenda e sei convinto che il probabile ladro sia Oxy. Egli infatti era seduto su Mark svenuto durante la partita di rugby e data la sua forza avrebbe potuto benissimo strappare la catenina. Considerando le piste da svariati punti di vista Oxy è il sospettato più probabile. Oxy e il suo degno compagno Muskrat vanno male in parecchie materie e devono frequentare un corso serale obbligatorio di ripetizioni alla Perkins Hall. La loro stanza adesso è vuota!
Se vai a rovistare nella camera di Oxy, vai al **122**.
Altrimenti vai al **204**.

136

Esamini attentamente i gioielli ma non sei in grado di capire il loro valore reale.
Vai al **236**.

137

Corri velocemente dietro alla carrozza. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-7, vai al **148**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **267**.

138

Mentre segui Bingley attraverso il bosco, verso il villaggio, ti guardi attorno circospetto. Non si sa mai: gli indios potrebbero essere in agguato! Bingley percorre tutta la via principale fino alla Elm Street.
Vai al **200**.

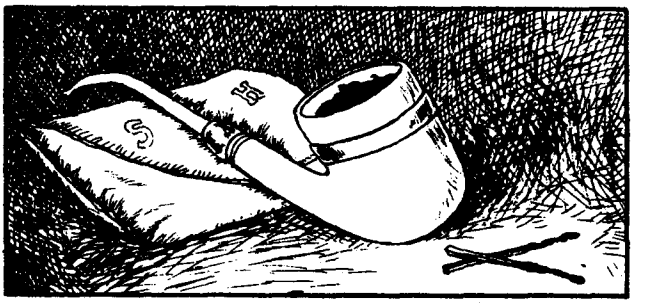
139

Accanto al mozzicone trovi una strisciolina di carta con la scritta 'Galliardi'. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-8, vai al **217**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **249**.

140

Non riesci a sentire bene la conversazione. Sir Richard sembra molto arrabbiato.
"Hai considerato come reagirà tua madre?" dice con voce tonante. Il figlio risponde con voce bassissima. "E cosa dici del tuo ceto sociale? Cosa sai di questa ragazza?" continua suo padre. "Quella ... quella sgualdrina! Tua madre morirà di dolore".
Non senti la risposta di Richard.
"Come la manterrai?"

" ... tutto ciò di cui ha bisogno ... fondi sufficienti".
"Quali fondi?"
" ... titoli che posso vendere".
"Bene, figlio mio, da me non avrai nessun aiuto" conclude sir Richard.
" ... del tuo aiuto".
"Ti proibisco di sposarla!" ribatte sir Richard.
Senti avvicinarsi dei passi: devi assolutamente nasconderti da qualche parte! Riporta l'**Indizio S**.
Vai al **285**.



141

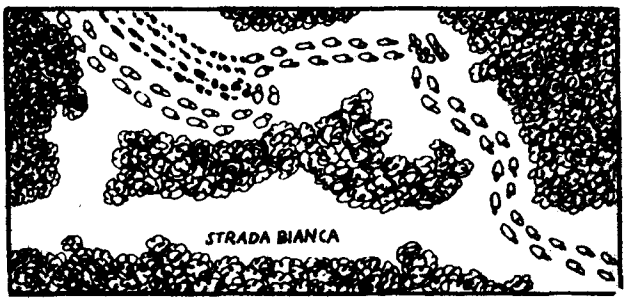
Un rumore secco ti fa rabbrividire. Il ramo si sta spezzando! Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-7, vai al **314**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **220**.

142

Più tardi durante la lezione di geometria rivedi gli appunti sul tuo diario.
Se hai riportato l'**Indizio N**, vai al **304**.
Altrimenti vai al **189**.

143

Segui le impronte lungo la strada bianca. Erbacce e gramigna crescono lungo i solchi lasciati dalle ruote dei carri. In lontananza vedi un giovane albero piegato lungo la carreggiata quasi a formare un cancello, ed ancora più in là altre impronte diverse dalle prime. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2 - 4, vai al **144**.
Se invece ottieni 5-12, vai al **230**.



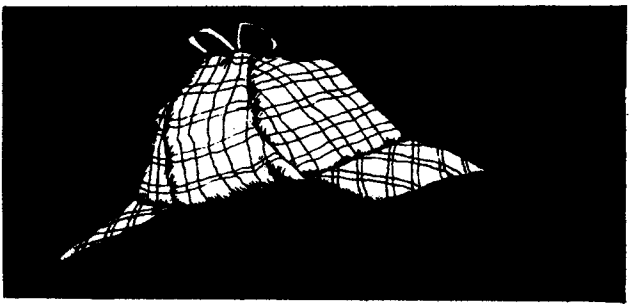
144

Le impronte seguono la strada ancora per un quarto di miglio ma poi non riesci più a vederle. Guardi da un lato e scopri che si inoltrano nel bosco. Decidi di seguirle.
Le impronte vanno direttamente in una radura e conducono ad un tronco dove non riesci più a distinguerle fra di loro. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-7, vai al **217**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **302**.

145

Bingley si ferma con le mani sui fianchi e si guarda attorno ma non riesce a vederti. Becky lo richiama indietro e lui, forse non volendo sprecare tempo prezioso,

ritorna da lei nel giardino. Con un sospiro di sollievo ti incammini zoppicando verso il collegio attraverso il bosco. Vai al **223**.



146

Zoppichi tutto dolorante verso la stazione, sperando di riuscire a riprendere il treno. Lo vedi fermo al binario e noti una gran confusione alla carrozza bagagli. Uno straniero alto, dall'abbigliamento appariscente, è circondato da una folla di curiosi e sta animatamente gesticolando con l'inserviente. Lunghe strisce di pelliccia di astrakan svolazzano lungo le maniche del mantello blu scuro foderato di seta rosso fuoco. I gesti esagerati dello straniero lo fanno sembrare una bandiera al vento.

"Signore, i miei bagagli! Esigo le mie valigie!" insiste il gentiluomo.

"Mi dispiace, signore, ma le abbiamo già mostrato l'unico baule contenuto nella carrozza bagagli! Probabilmente ha lasciato il suo bagaglio alla stazione di partenza" cerca di spiegare il povero facchino.

"Io, signore, avrei dovuto lasciare i miei bagagli? Nient'affatto, signore! Ritiene che io abbia l'abitudine di trasportare i miei bagagli ed equipararmi quindi ai facchini?"

"Signore, non avevo la minima intenzione di ..." si scusa il facchino.
"Ma lei sa con chi sta parlando? Sono Wilhem Gottsriech Sigismond von Ormstein, Granduca di Cassel-Felstein e ..."
Sali tranquillamente in carrozza e prendi posto in un sedile negli ultimi scompartimenti.
Vai al **244**.

147

Un enorme pugno sta dirigendosi verso il tuo naso: non riesci a scansarlo e l'impatto ti manda a terra tramortito.
Vai al **173**.

148

Ti aggrappi al bagagliaio della carrozza e ti siedi comodamente su un'asse, proprio mentre la carrozza riprende a muoversi. Il vecchio Rafferty si sta dirigendo verso la stazione! Improvvisamente un baule scivola e va a sbattere contro la tua mano. Il colpo ti fa perdere la presa e cadi rovinosamente a terra, dolorante e senza fiato. La carrozza continua la sua corsa. Indolenzito decidi di ritornare al collegio.
Vai al **250**.

149

Qualcosa nel tuo modo di fare ha insospettito Miller. Dopo avere tentato più volte di prenderti lo scellino dalle mani, senza successo, se ne va con passo malfermo imprecando tra i denti.
Vai al **283**.

150

Nonostante la bellezza della cascata, ti rendi conto che in questa zona non troverai nulla. Ritorni al collegio, ma lungo il sentiero ne trovi un altro in direzione opposta alla tua scuola. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-9, vai al **273**.
Se invece ottieni 10-12, vai al **175**.

151

Dalla posizione in cui ti trovi non riesci a capire cosa si stanno dicendo.
Se cerchi di entrare nella grotta, vai al **346**.
Altrimenti vai al **342**.

152

Chiedi il permesso di allontanarti dalla tavola e segui padre e figlio da lontano. Entrano in un'aula vuota e

chiudono la porta alle loro spalle. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-7, vai al **165**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **140**.

153

Cammini silenziosamente tra gli scaffali. "Sto chiudendo, ragazzo, vediamo di fare svelti!"
Improvvisamente entra un cliente: sfrutti l'occasione per infilarti dietro lo scaffale più lontano e nascosto. L'uomo paga alcune scatole di carne e se ne va. "Ragazzo? Ehi, dico a te!" mormora il negoziante con voce insicura mentre cammina su e giù nel tentativo di scovare il tuo nascondiglio.
Se decidi di rimanere nascosto nel negozio, lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-7, vai al **333**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **108**.
Se ti allontani dal negozio per ritornare al 221B di Baker Street, vai al **297**.

154

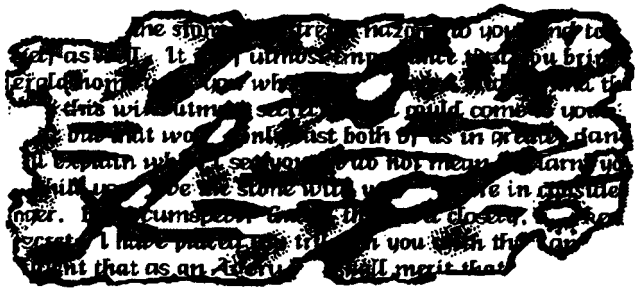
Oxy ha già il braccio alzato per sferrare uno dei suoi micidiali pugni. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-7, vai al **169**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **288**.

155

Qualcosa nel loro atteggiamento ti insospettisce. Decidi di seguire Oxy dopo cena. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-8, vai al **210**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **275**.

156

È quasi impossibile leggere la lettera, è quasi completamente bruciata. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **255**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **335**.



157

Un dolore lancinante ti paralizza il braccio. Il sentiero inizia ad ondeggiare ed il cielo sopra la tua testa gira vorticosamente. Quando riprendi i sensi ti senti indolenzito e la testa ti brucia dalla febbre. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-5, vai al **343**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **370**.

158

Nonostante parlino sottovoce riesci a sentire cosa dicono.
"Oh, Richard! Come puoi permetterti di comperare una cosa del genere? Credevo che tuo padre non approvasse" sussurra Becky deliziata.
"Ho venduto alcune cose di cui non avevo più bisogno".
"Richard, non ho bisogno di tutti questi regali!" esclama abbracciandolo di nuovo. "Io ho te".
"Mi piace darti cose carine".

Mentre si abbracciano noti una catenina al collo di Becky con un pendente e una meravigliosa pietra preziosa. Riporta l'**Indizio N**. Avanzi un po' sul ramo per vedere e sentire meglio. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-10, vai al **141**.
Se invece ottieni 11-12, vai al **320**.

159

Mentre cammini in mezzo al bosco vedi Mark molto più avanti, evidentemente diretto al villaggio per la strada secondaria.
Se lo segui, vai al **201**.
Altrimenti vai al **106**.

160

Ti dirigi velocemente verso l'edificio dell'amministrazione. Ti arrampichi faticosamente sul davanzale e sbirci tra le tende. Rafferty sta in piedi accanto alla scrivania di Mueller. Sfortunatamente perdi l'equilibrio, vai a sbattere contro la finestra e cadi rovinosamente a terra. Forse ti hanno scoperto! Scappi lungo il viale verso il cancello principale. Vai al **229**.

161

Quella sera stessa, dopo che si sono spente le luci, ti dirigi furtivamente verso l'ufficio del signor Mueller e tenti di aprire la porta con il tuo coltellino. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **354**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **168**.

162

La carrozza lentamente si avvicina. L'inseguitore si protende in avanti e balza sul carretto della frutta: inizi una lotta per la sopravvivenza mentre le case ai lati della strada sfrecciano sotto i tuoi occhi ed i passanti si fermano a guardare sbalorditi. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-7, vai al **147**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **260**.

163

Dalle tue conoscenze di latino capisci che la frase vuol dire: 'stia attento il compratore'.
"Gli autori che preferisco di più sono i classici" ribatti prontamente. "Dice bene Socrate con il suo 'gnòthi seautòn' ad esempio". Sai che la frase vuole dire 'conosci te stesso'.
Mueller sorride a denti stretti. "Lei in questo campo ne sa più di me. Ma guardiamo ai nostri scrittori. Come dice il nostro grande poeta: 'È il giorno luminoso che fa uscire la vipera, e così essa agogna cauti sentieri'".

"Io preferisco il passaggio: 'Non sono venuto a lodare Cesare ma a seppellirlo'".
"Non stento a credere che sia un passaggio fortunato tra voi studenti" ribatte Mueller ribollente di rabbia. "Il mio preferito è sempre stato:

E lo spirito di Cesare, ribollente di vendetta, andrà gridando: "Distruzione!" per queste terre con voce di re, e libererà i cani della guerra ... ".

Sorridi divertito. "Sì, molti di noi l'avevano immaginato. Il signor Miller sembra preferire invece la frase di Iago: 'Metti denaro in saccoccia'".
Mueller aggrotta la fronte preoccupato. "Trovo la frase di Polonio molto più significativa: 'Non chiedere in prestito né prestare'" aggiunge indispettito.
"Mi sembra un po' troppo fredda per i miei gusti" prosegui sorridendo, "soprattutto quando c'è qualcuno come Joe Miller in cattive condizioni. Ci hanno sempre insegnato che siamo tutti fratelli".
Il signor Mueller ti lancia un'occhiata inferocita. "Ed esiste anche un proverbio riguardante la curiosità ed un gatto". Riporta l'**Indizio ZZ**.
"Bene" concludi, "questa conversazione, come quella con il signor Miller, è stata particolarmente istruttiva. Dopo tutto questo non è altro che un modo molto stimolante di imparare". Ti alzi per raggiungere i tuoi compagni vicino ai vassoi dei biscotti. Per il resto della festa scorgi il direttore che di tanto in tanto ti lancia occhiate maligne. Forse Joe Miller diceva la verità! Riporta l'**Indizio G**.
Vai al **135**.

164

Come evocato dal famoso detective, Muskrat Rafferty sta camminando sul marciapiede proprio di fronte alla finestra di Holmes.

"È lui!" esclami quanto mai sbigottito di vedere Rafferty bighellonare da queste parti.
Se lo segui, vai al **133**.
Se invece rimani con Holmes e Watson, vai al **300**.

165

Non riesci a sentire distintamente cosa dicono, ma il tono della voce di sir Richard è molto alterato.
" ... tua madre?"
Il giovane Richard risponde a voce bassissima.
" ... le si spezzerà il cuore".
Entrambi parlano a bassa voce e non riesci a sentire.
Sir Richard si avvicina alla porta. "Bene, figlio mio, da me non avrai più nessun aiuto".
" ... del tuo aiuto" ribatte il tuo compagno di studi.
Senti avvicinarsi dei passi: devi nasconderti da qualche parte.
Vai al **285**.

166

Sul cartello sta scritto:

I SOLDI PER VENERDÌ.
PUGNI E SCHIAFFI
TI RADDRIZZERANNO I BAFFI.

Riporta l'**Indizio W**.
Vai al **364**.

167

Ti stringi nella tua poltrona e guardi fuori dal finestrino nel disperato tentativo di fare l'indifferente. Il paesaggio sfugge sotto i tuoi occhi; Lomax passa e poi ritorna al suo posto. Che fortuna, non ti ha nemmeno visto!
Vai al **244**.

168

Con un rumore secco la serratura cede e la porta si apre. Entri nell'ufficio di Mueller come un ladro e inizi a rovistare in giro. Fortunatamente la lampada sulla scrivania del direttore è accesa: cerchi bene e trovi la cassaforte dietro ad un quadro sulla parete. Rovistando nei cassetti della scrivania trovi parecchie lettere. Quella scritta a macchina, più di tutte, è strana:

Egregio Signore,

siamo onorati di avere fornito alla Vostra scuola i libri di testo per otto anni. Speriamo sinceramente di continuare a farlo anche in futuro. Siamo inoltre orgogliosi di avere dato fiducia ad una istituzione così degna.

Tuttavia, poiché non abbiamo ricevuto nessun pagamento durante l'ultimo semestre e dato che il debito su-

pera di gran lunga le nostre possibilità di credito, ci vediamo obbligati ad estinguere il fido e a richiedere il pagamento della somma arretrata.

Confidando nella Vostra collaborazione, distintamente salutiamo

Ditta Pomroy & Ross
Savoy Publications Ltd.

Riporta l'**Indizio Z.** Le altre lettere, provenienti da fornitori di carbone, cibo, ecc., hanno un tono ancora più minaccioso. Fai un conto approssimativo del debito del collegio: sicuramente supera le 5.000 sterline! In mezzo a tutte quelle carte trovi anche una serie di lettere della Northern Bank di Edimburgo.

Gentile Signore,

come indicatoVi precedentemente, gli investimenti terrieri negli Stati Uniti occidentali sono una forma di investimento molto rischiosa. Le discordanti rivendicazioni dei vari stati, i trattati con le tribù indiane, le rivendicazioni spesso conflittuali tra i colonizzatori, come pure svariati altri fattori quali le mutevoli leggi riguardanti la tassazione della proprietà terriera, le rotte ferroviarie, ecc., rendono estremamente rischiosa questa forma di investimento. In questo modo sono state perse oppure guadagnate immense fortune.

Sfortunatamente i Vostri investimenti nella Montana Land Co. rientrano nella prima categoria. La Montana Land Co. è stata dichiarata insolvente ed è in grado di restituire agli azionisti solo 1/10 (un decimo) del valore del loro investimento. Accludiamo un assegno di ottanta sterline.

Nella speranza di poterVi essere d'aiuto in futuro, Vi assicuriamo la nostra più completa disponibilità.

Distinti saluti

Harold Montague

Harold Montague, Agente
Northern Bank - Edimburgo

Altre lettere rivelano investimenti fallimentari negli ultimi otto anni per un totale di 4.346 sterline. Riporta l'**Indizio P**. Senti improvvisamente un rumore nel corridoio, e fai appena in tempo ad abbassare la lampada: qualcuno si sta avvicinando all'ufficio. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-4, vai al **336**.
Se ottieni 5-8, vai al **298**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **270**.

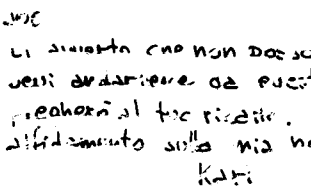
169

Come un bue punto da un'ape, Oxy sbuffa di rabbia e ti si avventa contro. Vai a sbattere contro una roccia ma riesci a liberarti dalla sua presa. Muskrat si avvicina all'argenteria rubata che si trova lì per terra, prende una forchetta e si avvicina minaccioso. Fai appena in tempo a raccogliere un enorme vassoio d'argento ed un mestolo con i quali riesci a disarmare Muskrat. Riesci a difenderti dagli attacchi di Muskrat ma Oxy prende in mano una teiera di porcellana e te la tira addosso. Sfortunatamente non riesci a schivarla e la prendi in pieno petto: ruzzoli a terra senza fiato. Approfittano per attaccarti di nuovo ma scivoli di lato e li eviti entrambi. I due perdono l'equilibrio e si scontrano, andando a finire tutt'e due per terra.
"Maledetto stupido!" si lamenta Muskrat cercando di rimettersi in piedi.
"Chiudi il becco o ti ... " tuona Oxy.

"Tonto maldestro!"
Ti rialzi a fatica ma devi assolutamente sfruttare questo momento di disattenzione per fuggire dalla coppia inferocita.
"Stupido!" urla Oxy.
"Dov'è andato?"
"È scappato ... "
Avanzi zoppicando verso il bosco e ti nascondi dietro un arbusto, finché non rinunciano e ritornano nella grotta.
Vai al **159**.

170

La carta assorbente ha impressa l'immagine speculare della lettera scritta dal direttore. Se la metti davanti ad uno specchio forse riuscirai a scoprire cosa c'è scritto. Ti metti davanti alla vetrina contenente i trofei di rugby del signor Mueller e cerchi di leggere:



Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-5, vai al **330**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **171**.

171

Il messaggio dice:

Joe,

ti avverto che non posso più aiutarti. Devi andartene da questo posto. Non mi piegherò al tuo ricatto.

Non fare più affidamento sulla mia promessa a mamma.

Karl

Riporta l'**Indizio Q**. Vai al **330**.

172

Pesti il piede di Lomax: il gaglioffo soffoca un urlo e molla la presa. Devi approfittarne! Inizi a correre lungo il viale verso il cancello principale. Lomax ti insegue zoppicando ma poi ci rinuncia e torna verso Perkins Hall. Vai al **229**.

173

Quando riprendi conoscenza ti trovi legato ed imbavagliato in una stanza oscura. Cerchi disperatamente di liberarti dalla corda che ti lega i polsi e le caviglie. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-7, vai al **125**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **112**.

174

Dormi un sonno agitato e fai un sogno inquietante. Ti stai arrampicando su un albero nel bosco, e il suo tronco è soffocato dalle piante rampicanti. Hai l'impressione che mentre sali i rampicanti ti impediscano i movimenti e ti leghino le caviglie. A fatica riesci a raggiungere un ramo robusto quasi in cima. Sotto di te Becky Connoly, più splendente che mai, sta salendo verso di te. Allunga una mano e ti sfiora la guancia: il contatto con la sua pelle ti manda un brivido piacevole lungo la schiena. Lo smeraldo del Fiume Nero pende da una catenina d'oro al suo collo. Ma il ramo non sopporta il peso di entrambi: inizia

a piegarsi e con un rumore secco si spezza. Cadi pesantemente a terra! Ti risvegli agitato e madido di sudore. Vai al **292**.

175

Il sentiero passa in mezzo ad alte felci e folti arbusti, e ti conduce ad un masso davanti all'entrata seminascosta di una grotta. Vai al **281**.

176

Hai deciso: ritorni al negozio del fruttivendolo. Mentre stai osservando la vetrina dall'altro lato della strada, vieni afferrato violentemente da qualcuno e scaraventato a terra. Vai al **173**.

177

Cosa capiterà adesso? ti chiedi.
Se vuoi perlustrare la grotta dove si stava dirigendo ieri Muskrat, vai al **263**.
Altrimenti vai al **142**.

178

Entri nella caverna, ma una mano ti afferra per la camicia. Ti senti gelare il sangue!
"Allóra, a qualcuno piace essere pizzicato, eh?" ghigna Oxy rivolto a Muskrat mentre ti scuote vigorosamente.
Vai al **154**.

179

Un dolore lancinante ti paralizza il braccio. Riduci di un punto il tuo bonus di Abilità per il resto dell'avventura. Oxy sorride e si prepara a tirare un altro colpo. "Stavi curiosando tra le mie cose, eh?" Ti prende il braccio e lo gira dietro la schiena. "Muskrat, accòmodati!" Muskrat esulta di gioia e si avvicina minaccioso. Lo respingi con un calcio e lo mandi a finire contro la parete. "Hai voglia di giocare?" urla Oxy percuotendoti la schiena. Ti spinge verso la parete ed inizia a sbatterti la testa contro il muro. Muskrat prende una paletta dal caminetto e si avvicina con brutte intenzioni. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-7, vai al **358**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **280**.

L'indirizzo del mittente è 221B Baker Street. Apri la busta con impazienza ed inizi a leggere:

Signor David Rogers *18 dicembre*
Belton School
Belton Village

Caro David,

la questione di cui mi hai parlato ha assunto un'importanza notevole. Se non fossi impegnato in un caso riguardante alcuni degli statisti più in vista d'Europa, con la minaccia stessa di una guerra, verrei di persona. Tu e il tuo amico vi trovate in serio pericolo. Lo smeraldo del Fiume Nero è la pietra sacra di una tribù sudamericana che vive lungo il Fiume Nero, affluente dell'imponente Rio delle Amazzoni. Gli indios del Fiume Nero, una tribù guerriera particolarmente feroce, considerano lo smeraldo il loro talismano sacro, dal quale traggono il potere di conquistare le tribù ostili confinanti. Credono che lo smeraldo sia una stella della costellazione di Orione, che chiamano 'Guerro', dio guerriero. La stella è caduta sulla terra durante una violenta battaglia tra gli dei e ha preso il colore della giungla. Senza questa pietra gli indios sono impotenti, e i loro guerrieri faranno di tutto per recuperarla.

All'inizio di questo secolo un gruppo di missionari irlandesi ha tentato di evangelizzarli, e al loro ritorno in patria hanno raccontato storie riguardanti una favolosa gemma verde. Un commerciante privo di scrupoli, un certo Mahoney, è venuto a conoscenza dell'esistenza di questa pietra e si è avventurato in Sudamerica alla ricerca di quella pietra e di altri tesori. Ho avuto modo di incontrarlo tempo fa e posso dire che è della peggior specie. Puzza di avidità. Ha visto cosa l'alcool ha causato a molti dei suoi connazionali, ed impiega i suoi poteri devastanti nei suoi commerci per ingannare gli ingenui.

E chi se non una tribù di primitivi, non avvezzi al succo inebriante della vigna e al liquore del ginepro? È diventato in un primo momento amico dei capi della tribù, e ha offerto loro il liquore per giorni e giorni per poi andarsene con il tesoro mentre gli indios ridevano stupidamente oppure dormivano. Ha portato la gemma in Inghilterra e l'ha venduta a sir Winston Avery, un ricco collezionista di gemme e di opere d'arte.

Quando gli indios ripresero i sensi, dopo avere terminato la scorta di gin che Mahoney aveva lasciato loro, si trovarono con la testa pesante, con lo stomaco stretto dalla nausea e senza il loro tesoro sacro. Per chi come loro ha un olfatto sviluppato ed un'attitudine innata alla caccia non fu difficile seguire la scia puzzolente lasciata da Mahoney in fuga. Forse credeva che gli indios del Fiume Nero non avrebbero osato attraversare l'oceano, ma aveva decisamente sottovalutato il loro attaccamento alla pietra sacra. Comunque siano andate le cose ha pagato caro quello che ha fatto. Accludo un ritaglio di giornale al quale vorrei tu dedicassi un po' d'attenzione.

Nella migliore delle ipotesi due o tre indios hanno raggiunto il nostro paese come clandestini su un piroscafo, per ritrovare il loro smeraldo. Hanno probabilmente appreso i primi rudimenti della nostra lingua dai missionari irlandesi, così ora non si sentono persi in questo paese.

Se sono riusciti a rintracciare lo smeraldo fino ad arrivare a Mahoney, riusciranno ad arrivare a sir Avery e sicuramente fino alla Belton School. Devi ritrovare lo smeraldo e consegnarlo a Mark in modo che possa restituirlo agli indios, perché la gemma è loro. Chiunque sia così avido da impossessarsi della 'stella che brucia' incontrerà lo stesso destino di Mahoney. Se i guerrieri prenderanno Mark e scopriranno che non è in grado di restituire la pietra, il tuo amico può seriamente rischiare la vita. Mettiti in contatto con la polizia locale, per ga-

rantire a te e a Mark un servizio di sicurezza. Sir Avery sicuramente preferisce un figlio vivo a qualsiasi gioiello. Mandami un telegramma non appena rintracci lo smeraldo. Se possibile, verrò personalmente a Belton Village non appena possibile.

Tuo frettolosamente
Sherlock Holmes

P. S. Una notizia utile: gli indios del Fiume Nero chiamano i propri compagni con differenti versi di uccello.
P. P. S. Domani ti spedirò un telegramma riguardante il signor Rafferty. Vai a prenderlo all'ufficio postale per evitare di destare sospetti.

Prendi il ritaglio di giornale accluso e leggi:

Misteriosa morte di un commerciante d'arte

Ieri nella sua abitazione è stato trovato paralizzato il commerciante d'arte irlandese Timothy Mahoney. Dopo un bizzarro e sorprendente incidente il signor Mahoney è stato ritrovato con una freccia conficcata nel collo. Secondo l'ispettore Lestrade di Scotland Yard la punta del dardo era intinta in un veleno. Il signor Mahoney non era in grado di muoversi né di parlare e le sue condizioni non sono migliorate da allora.
Mahoney gode di una reputazione alquanto dubbia nel settore del commercio delle opere d'arte. Avventuriero e cercatore di tesori ha viaggiato negli angoli più reconditi del mondo alla ricerca di ricchezze. Secondo indiscrezioni, l'ispettore Lestrade di Scotland Yard sta seguendo diverse piste valide e continuerà a indagare su questo bizzarro episodio.

Dopo avere letto l'articolo ti chiedi se effettivamente dovresti andare al commissariato locale con la freccia e la lettera di Holmes, ma ti ricordi il divieto assoluto imposto da Mark stesso di fare intervenire la polizia. Decidi invece di ritornare a scuola e di mostrare a Mark la lettera e la freccia. Ritorni verso la scuola percorrendo la via principale, una passeggiata di un paio di chilometri. All'incrocio con una mulattiera che va verso il bosco noti alcune impronte sul fango. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **245**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **326**.

181

Ritorni alla Belton School ed alla solita vita monotona.
Vai al **142**.

182

Corri diretto verso il bosco: speri di ritrovare la grotta, ma intanto ti limiti ad inseguire Muskrat ed Oxy.
Vai al **289**.

183

L'ubriacone continua ad avvicinarsi ed il suo fiato pesante inizia a nausearti.
"Chi è questo suo fratello famoso?" gli chiedi. Miller si avvicina sempre di più alla moneta. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-7, vai al **359**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **355**.

184

Attraversi il bosco di corsa, inseguito dalle grida di quegli strani uccelli. Appena raggiungi il prato dietro il dormitorio quel cinguettio frenetico sembra diminuire. Sali la

scalinata di corsa e sospiri di sollievo quando entri in camera tua.
Vai al **142**.

185

Ritorni nella tua stanza per vedere se riesci a trovare Mark prima di andare in Baker Street. Ma mentre cammini per i corridoi da una stanza vedi uscire il signor Quigley, professore di letteratura classica, assieme ad un signore con la barba brizzolata.
"Non c'è, signore! Fuggita!" urla l'uomo con voce disperata. "E se n'è andata con uno dei vostri ragazzi. Uno dei vostri ragazzi dalle belle maniere ed elegantissimi, ne sono sicuro. Uno dei vostri damerini incantatori è venuto e se l'è portata via. Mia figlia era tutto ciò che possedevo. E quel mascalzone me l'ha portata via, e molto probabilmente solo per soddisfare i suoi capricci".
Decidi che sarebbe opportuno andare nella stanza di Richard Bingley. Lì trovi una busta indirizzata a Sir Richard Bingley, padre del ragazzo. Consegni la busta al signor Quigley che ti ringrazia cordialmente e raggiungi finalmente la tua camera da letto. Riporta l'**Indizio FF**.
Non fai in tempo a chiuderti la porta alle spalle che una mano ossuta ma forte ti immobilizza. La punta affilatissima di una lancia ti viene puntata alla gola: capisci subito in che situazione ti trovi e soffochi il grido che stavi per lanciare. Due indios tengono bloccato anche Mark, i loro visi sono disegnati con strane figure nere che proseguono lungo il torso: le loro lance sono puntate contro il tuo amico. Il suo sguardo è la rappresentazione del terrore.
"Vogliono lo smeraldo!" urla disperato. "Se sai dov'è, per l'amor di Dio, diglielo!"
Devi risolvere il mistero in questo preciso momento se vuoi salvare Mark e te stesso.

Se accusi Oxy Oxfield, vai al **253**.
Se accusi Richard Bingley, vai al **321**.
Se accusi il direttore Mueller, vai al **113**.
Se accusi Muskrat Rafferty, vai al **324**.
Se invece non sai cosa fare, vai al **365**.

186

Continui in questo lavoro entusiasmante di decifrazione:

... ha assunto un'importanza di gran ... Alcuni avvenimenti ... la presenza dello smeraldo ... un enorme pericolo per te ed anche per me ... importanza che tu riporti a casa ... la massima discrezione. Se potessi venire ... peggiorare la nostra già precaria ... allarmarti, ma fintanto ... grande pericolo. Agisci ... gelosamente il segreto ... ripongo in te tutta la mia ... buon Avery, ne sarai completamente degno ... riabbracciarti presto ...

Vai al **255**.

187

Corri dietro al rumore stridente finché non credi di averlo raggiunto. Ma improvvisamente una freccia colpisce l'albero davanti ai tuoi occhi. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-8, vai al **254**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **184**.

188

Quando riprendi conoscenza Mark se n'è andato. Il fuoco nel camino si sta spegnendo: la stanza è fredda ed è piombata nell'oscurità. Ti rialzi lentamente, ma stai quasi per svenire di nuovo quando ti chini verso il caminetto per prendere la lettera appallottolata tra la cenere del focolare. Ti lasci cadere su una poltrona, cerchi di spia-

nare la lettera con il palmo di una mano e ti metti a leggerla sperando che Mark ti perdoni.
Vai al **156**.

189

Hai una tremenda confusione in testa. La faccenda è talmente complicata che persino la lezione di geometria ti sembra semplice!
Vai al **232**.

190

Acquisti un biglietto di seconda classe per Londra. Sottrai due scellini dal tuo Foglio d'Identità. Sali sul treno e cammini lungo i vagoni finché non scorgi Rafferty e Lomax seduti uno accanto all'altro. Cerchi un posto parecchi scompartimenti più in là.
Il treno finalmente parte e prende velocità: improvvisamente Lomax si alza e fissandoti si incammina verso di te con passo minaccioso. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-7, vai al **256**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **167**.

191

Ma sì, sono le impronte degli stivali che hai visto in camera tua, quelli di Mark. Li avete comperati insieme da Harris sulla Strand! Riporta l'**Indizio JJ**.
Se segui le impronte degli stivali, vai al **143**.
Altrimenti vai al **311**.

192

Riesci a sentire cosa si stanno dicendo. "Al colonnato. Alle otto" Oxy sussurra con la bocca piena a Muskrat.
Alle 7.45 ti incammini verso il colonnato che si trova dietro Perkins Hall, l'edificio dell'amministrazione, e ti

nascondi dietro ad una colonna. Muskrat ed Oxy compaiono dall'ombra circostante.
Vai al **116**.

193

Dal porticato di Perkins Hall noti Mark che si dirige verso il bosco in direzione del villaggio.
Se decidi di seguirlo, vai al **201**.
Altrimenti vai al **106**.

194

"Ho da venderle della merce!" balbetti timido.
"Come? Un ragazzino come te? Che razza di merce vuoi vendermi?" L'aria di quell'uomo non ti ispira affatto fiducia.
"La frutta più fresca che lei possa trovare in giro" continui acquistando fiducia in te stesso. "La vendo al posto di mio padre. Lui si è ammalato e mi ha chiesto di vendere la roba a qualsiasi prezzo. La roba è fuori nel carretto, in strada. Mi dica un prezzo!"
"Beh, andrò a dare un'occhiata" replica l'uomo. Esce dal negozio e si avvicina al carretto.
Se ritorni al 221B di Baker Street, vai al **297**.
Se invece cerchi di trovare la porta segreta, vai al **107**.

195

Il mesto cinguettio degli uccelli riempie l'intero bosco. Ma man mano che prosegui verso il villaggio il vociare degli animali si fa sempre più assordante. Alzi gli occhi e guardi tra le fronde degli alberi: deboli raggi di sole attraversano appena la penombra del sottobosco. Dove sono gli uccelli? Un sibilo ed un rumore secco ti fanno girare di scatto. Che diamine, una freccia conficcata nel

tronco di un albero! Ti giri di nuovo e vedi una figura piccola e di pelle scura correre in mezzo alla vegetazione mentre lo stridio dei volatili si fa sempre più intenso. Indios in Inghilterra?
Se intendi inseguire lo sconosciuto, vai al **272**.
Se esamini la freccia, vai al **294**.
Se invece prosegui verso il villaggio, vai al **357**.

196

Devi decidere cosa fare.
Se vuoi seguire Oxy, vai al **155**.
Altrimenti vai al **290**.

197

"Ragazzo mio!" esclama Watson appena ti vede sulla porta. "Santi numi, come sei ridotto! Suvvia, entra e riposati un poco. Mi dispiace ma devo proprio andarmene. Ho appena ricevuto un messaggio da Holmes: sta seguendo indizi molto importanti! Come sta andando l'affare dello smeraldo? No, per favore, non muoverti. Puoi rimanere qui stanotte e farti una bella dormita. Hai un'aria decisamente malconcia. Holmes non sarà di ritorno prima di domani notte, se ho interpretato bene il suo messaggio. Puoi usare il divano. Ci ho dormito parecchie volte anch'io ... sicuramente molto più comodo del cielo stellato afgano, vero? Chiama la signora Hudson e chie-

dile del brodo o qualcos'altro. Devo proprio andarmene, ora".
La signora Hudson ti prepara una gustosa cena, un soffice letto ed un paio di asciugamani puliti. Il mattino seguente ti risvegli fresco e riposato, pronto a decidere cosa devi fare.
Se ritorni dal fruttivendolo, vai al **176**.
Se invece ritorni alla Belton School, vai al **218**.

198

Giri l'angolo e vedi Bingley entrare in un negozio, dove compera un fiocco ed una scatola decorata. Una volta uscito dal negozio riprende a camminare a passo sostenuto per le viuzze laterali del villaggio.
Se lo segui, vai al **200**.
Altrimenti vai al **223**.

199

Cerchi di fare scivolare il foglio sotto il libro, ma la mano di Mark ti ferma, si impossessa del foglio e lo distrugge. "Ficchi il naso anche nelle mie cose, eh?" chiede inferocito.
"Mark" ribatti, "sono tuo amico e sto cercando di aiutarti. Sei in un grave pericolo! Gli indios legittimi proprietari dello smeraldo sono venuti a riprenderselo. È per questo che tuo padre lo rivuole indietro. Ecco, leggi qui". Prendi il ritaglio di giornale dal cassetto della tua scrivania. "Mahoney è l'uomo che ha venduto lo smeraldo a tuo padre".
Mark legge l'articolo ed impallidisce violentemente. "Chi te l'ha dato?" chiede esterrefatto.
"Lascia perdere. Gli indios che hanno colpito Mahoney sono venuti qui. Mi hanno assalito nel bosco oggi pomeriggio. Guarda!" Estrai dalla tasca la freccia e gliela fai vedere. Mark è visibilmente scosso. "Si sono nascosti nel

bosco dietro la scuola, e sono veri indios! Dobbiamo andare dalla polizia".
"No! Niente polizia, hai capito? Questo peggiorerebbe solamente la situazione! Se mio padre sapesse che ho perso il gioiello, per me sarebbe finita! E non impicciarti dei miei affari!"
"Tuo padre non capirebbe, soprattutto adesso che ti trovi in pericolo?"
Mark sorride amaramente. "Non conosci mio padre".
"Chi è Becky?" cerchi di guadagnare tempo.
"Cosa ti ho detto? Impìcciati degli affari tuoi!" urla Mark gettando la lettera di Becky nel fuoco prima di andarsene.
Vai al **257**.

200

Bingley si ferma davanti ad una casa bianca, al numero 116 di Elm Street, e guarda una finestra. Studia attentamente la casa e il vicinato ed emette un lungo e basso fischio. Gira improvvisamente verso la parte posteriore della casa, in un giardino cintato da un'alta staccionata. Ti avvicini alla casa adiacente e ti arrampichi sullo steccato lungo il quale crescono alti alberi. Aggiri la casa e ti arrampichi su un albero, così potrai vedere meglio. Ti accomodi su un ramo robusto ed aspetti. Una ragazza bellissima di sedici o diciassette anni esce dalla casa e si incammina verso il giardino. Una chioma di bellissimi capelli neri e due occhi scuri evidenziano la sua carnagione pallidissima. Dietro al giardino inizia il bosco. La ragazza si guarda attorno nervosamente e poi corre tra le braccia di Bingley.
"I miei genitori torneranno a casa alle quattro" mormora con voce soave.
"Domani alla radura avremo più tempo per noi. Facciamo alle tre, prima che me ne dimentichi".
"Benissimo, Richard".

Riconosci la ragazza: è Becky Connoly, la figlia del mugnaio del villaggio, la bellezza del paese che una volta hai incontrato con Mark al ristorante di Belton Village. Bingley l'abbraccia teneramente e la bacia. Le loro voci hanno una tonalità così soave che ti sorprende, una cosa che a scuola non hai mai sentito. Bingley estrae dalla tasca una scatolina e la porge a Becky. La ragazza la apre e ne estrae un anello, lanciando un'esclamazione meravigliata. Si spostano verso una panchina di pietra più lontano. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **347**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **158**.

201

Mark arriva al villaggio e si dirige verso la casa di Becky Connoly. Aggira la casa e chiama in direzione della finestra della ragazza. Compare un viso alla finestra, e dopo alcuni minuti la splendida ragazza esce in giardino. Si avvicina a Mark ed insieme si mettono in un angolo tranquillo.
"Cosa fai qui?" chiede Becky rossa in viso.
"Ti dispiace così tanto vedermi?" chiede Mark con un'espressione tirata.
Becky sospira. "Mark, non è questo. So cosa provo per te e sappi che mi sarai sempre molto caro".
"Ma non come Richard".
"No, non come Richard" ammette la ragazza. "Mi dispiace, lo amo molto. Come vorrei che foste ancora amici. Ti vuole bene e anch'io te ne voglio".
Mark socchiude gli occhi non appena vede il pendente al collo di Becky.
"Te l'ha regalato lui?"
"Sì, me l'ha regalato Richard".
"Molto bello. Ti ha fatto molti regali allora?"

"Troppi!" replica Becky. "A dire la verità non ne ho bisogno, e quel caro ragazzo ha venduto alcuni suoi oggetti preziosi per comperarmi queste cose".
Mark trattiene il respiro. "Ti ha regalato uno smeraldo per caso?" chiede tutto d'un fiato. Riporta l'**Indizio NN**. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-7, vai al **327**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **123**.

202

Dopo una gradevole tazza di tè, Holmes ti chiede con aria interessata: "Allora, raccontaci! Chi ha rubato lo smeraldo del Fiume Nero?"
Se accusi Mark Avery, vai al **212**.
Se accusi Oxy Oxfield, vai al **278**.
Se accusi il signor Mueller, vai al **208**.
Se accusi Richard Bingley, vai al **203**.
Se invece accusi Muskrat Rafferty, vai al **205**.

203

Holmes scuote il capo con aria di disprezzo, cercando di mascherare i suoi veri pensieri. "Capisco. Perché lo accusi?" Gli racconti velocemente tutto quello che sei venuto a sapere riguardo a Richard Bingley e lo smeraldo.
"Interpretazione illuminante, tuttavia indiziaria" conclude Holmes liquidando velocemente le tue deduzioni.
Vai al **348**.

204

Il giorno seguente, dopo le lezioni del mattino, il padre di Muskrat compare a scuola. Il signor Rafferty assomiglia al figlio, a parte i suoi trent'anni di più e il suo aspetto più meschino. Il suo viso è incorniciato da folti favoriti, i suoi occhi furbetti sembrano sempre attenti ad eventuali predatori in agguato dietro a cespugli o siepi. È vestito elegan-

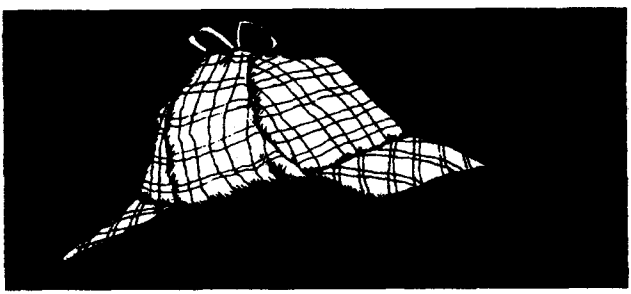
temente, ma la sua cravatta dal colore brillante, la sua splendente spilla e i suoi anelli appariscenti sono talmente sgargianti da rasentare la volgarità. È accompagnato da un tizio massiccio e scuro di carnagione con dei formidabili baffi neri che viene presentato come "il mio socio, signor Lomax". Il signor Rafferty si chiude con il figlio nella stanza di Muskrat. Passi con aria noncurante davanti alla porta nella speranza di origliare la conversazione, ma l'incombente Lomax ti squadra con i suoi occhi minacciosi.

Ritorni nella tua stanza: non sai come fare per sentire cosa si stanno dicendo padre e figlio! Ad un tratto senti una risata: devono essere Langford e McSwain, due studenti

che vivono nella stanza sotto la tua. Senti di nuovo una fragorosa risata: è la stessa storia ogni sera prima di dormire, quando i due trovano un bersaglio tra gli studenti e lo fanno oggetto delle loro battute. Le loro risate continuano in crescendo. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **216**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **344**.

205

Holmes scuote il capo con aria di disprezzo, mascherando il suo pensiero. "Capisco. Perché lo accusi?"
Gli racconti velocemente tutto quello che sei venuto a sapere riguardo a Muskrat e lo smeraldo.
"Interpretazione illuminante, tuttavia indiziaria" conclude Holmes liquidando velocemente le tue deduzioni.
Se hai riportato l'**Indizio L**, vai al **209**.
Altrimenti vai al **348**.

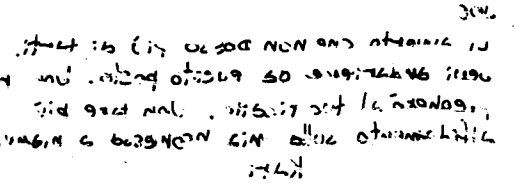


206

Una volta in camera tua ti distendi sul letto: hai un sonno terribile e gli occhi ti si chiudono. Quando finirà tutta questa storia? ti chiedi angosciato.
Se hai riportato l'**Indizio N** ma non l'**Indizio NN**, vai al **174**.
Altrimenti vai al **292**.

207

Riaccendi la lampada e cerchi la carta assorbente sulla scrivania. L'inchiostro nero ha lasciato alcuni segni:



Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-7, vai al **330**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **170**.

208

"Capisco" mormora Holmes prendendo in mano la pipa. "Quali sono le prove tangibili che hai scoperto, se mi è concesso sapere?"
Prima di rispondere ti soffermi a pensare un paio di minuti, per raccogliere mentalmente tutti gli indizi in tuo possesso.
Se hai riportato l'**Indizio R**, vai al **222**.
Se hai riportato l'**Indizio EE**, vai al **222**.
Se invece hai riportato gli **Indizi L** e **J**, vai al **239**.
Altrimenti vai al **225**.

209

"Sei stato bravissimo a scoprire che il vecchio Rafferty era in possesso dello smeraldo" ammette Holmes mentre si accende la pipa, "ma ciò non vuol dire che ha rubato la gemma, vero? Avrebbe potuto avere un complice, non ti pare?"
Vai al **348**.

210

Oxy riesce a seminarti per i corridoi del dormitorio. Forse aveva notato che lo stavi seguendo!
Vai al **290**.

211

Il ramo si rompe rumorosamente mentre cerchi di avvicinarti al tronco. Troppo tardi! Cadi rovinosamente a terra e quasi ti sloghi una caviglia. Riduci di un punto il tuo bonus di Abilità per il resto dell'avventura. Bingley si sta avvicinando minaccioso. Ti rialzi a fatica e cerchi di scappare zoppicando. Vai al **262**.

212

Holmes scuote il capo con aria di disprezzo, cercando di mascherare i suoi veri pensieri. "Capisco. Perché lo accusi?"
Gli racconti velocemente tutto quello che sei venuto a sapere riguardo a Mark e lo smeraldo.
"Interpretazione illuminante, tuttavia indiziaria" conclude Holmes liquidando velocemente le tue deduzioni.
Vai al **348**.

213

Raggiunto il penultimo piano conti attentamente le stanze e ti trovi di fronte alla stanza 215. Bussi alla porta e senti un debole lamento. Entri e trovi un ragazzo in lacrime: è Higby-Ross della quarta classe. "Cos'è successo?" chiedi dirigendoti subito sotto la grata nel soffitto.
"Qualcuno mi ha rubato il mio carillon" esclama piagnucolando. Nonostante il pianto di Higby-Ross, intanto sei riuscito a captare parte della conversazione.
"Insomma, temo che tu non possa venire a Bighton" mormora il vecchio Rafferty. Forse voleva dire Brighton.
"E perché no?" si lamenta Muskrat.

Higby-Ross inizia a piagnucolare di nuovo e non riesci più a sentire nulla. Cerchi di consolarlo. "Beh, forse lo troverai domani. Adesso stai zitto!"
Il vecchio Rafferty continua a parlare: " ... non è sicuro. Puoi andare a trovare tua madre a Shropshire".
"Non sopporto Shropshire. Voglio venire con te".
"Non è sicuro, hai capito?" dice ancora qualcosa che non capisci e poi: " ... metterti in grave pericolo! Questo è tutto!" Riporta l'**Indizio I**.
Higby-Ross si rimette a piangere forte. "Senza il mio carillon non posso dormire, e se non dormo non studio, e non riuscirò mai ad uscire da questo posto! Babbo non mi lascerà andare a casa!" I suoi lamenti coprono le voci nella stanza di sopra.
"Perché non riesci a dormire?" gli chiedi agitato.
"Oh, forse ti sembrerà stupido! Riderai di me".
"Prometto che non riderò!"
"L'unico modo per addormentarmi è far suonare il carillon. Lo facevamo suonare ogni sera quand'ero a casa. Odio questo posto! Non riuscirò mai ad andare a casa!"
"Tutti odiano questo posto" esclami nel tentativo di consolarlo. Le voci nella stanza dell'ultimo piano si sono zittite. Te ne ritorni in camera tua.
Vai al **216**.

214

Più tardi, mentre stai andando verso Perkins Hall, vedi Richard Bingley dirigersi verso il bosco.
Se lo segui, vai al **138**.
Altrimenti vai al **223**.

215

Ti sei perso: i massi non sono quelli che avevi visto la prima volta! Ritorni sconsolato verso il collegio e, strada facendo, ti imbatti in un sentiero poco battuto che va in

direzione opposta. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-9, vai al **273**.
Se invece ottieni 10-12, vai al **281**.

216

Più tardi, guardando fuori della finestra, vedi il signor Rafferty entrare nell'edificio dell'amministrazione. Alcuni secondi più tardi le tendine dell'ufficio del signor Mueller si chiudono lentamente.
Se vuoi spiarli, lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **160**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **301**.
Altrimenti vai al **229**.

217

Le impronte conducono al centro di una radura dove si incontrano con un paio di impronte diverse, più piccole e strette e con tacchi molto diversi dalla suola. Sono impronte di scarpe con i tacchi alti, quindi appartengono ad una ragazza! In una pozzanghera di fango galleggia una rosa color cremisi. Le impronte della ragazza stanno di fronte alle impronte che hai seguito.
Noti un altro paio di impronte con tacche orizzontali sulla suola ed una W sul tacco: hanno seguito un itinerario più ampio all'interno della radura, prima calpestando una zona vicino ad un gruppo di alberi lungo la strada sterrata, poi una zona dietro ad un altro gruppo di alberi nella radura. Escono dal secondo gruppo di alberi per avvicinarsi alle altre al centro; le prime impronte si allontanano da quelle della ragazza e si dirigono verso quelle del sopravvenuto. Vicino al loro punto d'incontro c'è l'impronta di una pesante caduta. Poi le impronte della ragazza si allontanano dalla radura assieme al primo paio di

impronte, e si dirigono insieme verso il villaggio nella stessa direzione di provenienza della ragazza. Le impronte con le tacche orizzontali ritornano invece verso la strada bianca. Riporta l'**Indizio E**.
Cerchi di capire il significato di quello che hai visto immaginando Holmes nei tuoi panni e come ragionerebbe il famoso detective. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-7, vai al **118**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **115**.

218

Ti incammini verso la Belton School con una certa apprensione. Mentre stai attraversando il viale una carrozza sfreccia al tuo fianco. Vai al **240**.

219

Ti incammini lentamente verso il misterioso indirizzo: 18, Hagglethorp Road. Con tuo enorme stupore ti trovi davanti al negozio di un fruttivendolo. Ti avvicini alla vetrina e cerchi di guardare dentro. Improvvisamente una mano ti afferra e ti colpisce violentemente alla testa.
Vai al **173**.

220

Cerchi di riavvicinarti al tronco ma è troppo tardi! Il ramo si spezza, ma sei pronto a cadere e tocchi terra in piedi come un gatto. In lontananza vedi avvicinarsi una figura ... è Bingley! Sta correndo e non ha affatto un'aria rassicurante. Stai per raggiungere il bosco quando Bingley apre il cancello, ma fai in tempo a nasconderti dietro un albero. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-4, vai al **337**.
Se invece ottieni 5-12, vai al **145**.

221

Esamini attentamente i gioielli. Il cofanetto contiene zirconi, onice, ambra e tanti pezzetti di vetro. Riporta l'**Indizio II**. Vai al **236**.

222

"Eccellente, caro ragazzo!" esclama soddisfatto il famoso detective. "Hai le prove concrete che mettono in relazione diretta il direttore Mueller con lo smeraldo. Hai tutte le qualità per diventare un vero e proprio detective!"
Vai al **237**.

223

Quando ritorni in camera tua la trovi completamente sottosopra. Le lenzuola sono ammucchiate in un angolo, i cassetti sono aperti ed in disordine. Il baule di Mark è capovolto ed il contenuto è sparpagliato sul pavimento. Le sue costose camicie sono spiegazzate in giro per la stanza. Improvvisamente entra Mark e si guarda selvaggiamente intorno.
"Mark, vogliono il gioiello! Sei in pericolo!" gridi. " Vai alla polizia".
"Non immischiarti nei miei affari!" replica Mark irritato.
"Se non lo hai già fatto!"
"Mark, sono tuo amico! Se avessi lo smeraldo, non credi che te lo ridarei? Se non fossi tuo amico sarei forse andato da Sherlock Holmes?"
"Sherlock Holmes? Il famoso detective?"
Gli mostri la lettera ricevuta da Holmes. La legge e poi la accartoccia nervosamente nella mano.
"Nemmeno Holmes può aiutarmi adesso! Devo assolutamente trovare quello smeraldo!" urla disperato. "E se non sei stato tu a rubare lo smeraldo, come ha fatto, chiunque sia stato, a scoprire il doppio fondo nel baule?"

"Chiunque avrebbe potuto entrare di soppiatto in camera nostra mentre eravamo via" lo interrompi. "Considera i numerosi furti fatti ultimamente! Forse hanno scoperto il doppio fondo mentre stavano cercando qualcos'altro da rubare per poi rivendere. E quando hanno trovato la piccola cassaforte avevano solo bisogno della catenina con le tue chiavi".
"Sono perduto!"
"Lascia che ti aiuti, Mark" lo implori. "Sono tuo amico, fidati di me!"
"Finché non ritrovo lo smeraldo non mi fiderò di nessuno". Dopo essersi guardato attorno con sguardo perso ed il viso stralunato Avery lascia la camera.
Rimetti a posto la stanza di malumore e poi vai a cena. Nel tavolo dietro al tuo noti che Oxy sta sussurrando qualcosa all'orecchio di Muskrat. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **196**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **192**.

224

Camminando verso la stazione continui a pensare al furto della catenina durante la partita di rugby. Cosa non hai notato che Holmes non si sarebbe lasciato sfuggire?
Holmes ha preso in considerazione tutti quelli che erano a conoscenza del gioiello, compreso il signor Mueller, il direttore. Infatti anche lui, in qualità di allenatore, si è avvicinato al povero Mark. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-6, vai al **361**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **129**.

225

"Senza vere e proprie prove, oppure indizi se vuoi, che mettano in relazione diretta una persona con un crimine o con lo smeraldo non si può parlare di soluzione, mio

caro ragazzo!" esclama Holmes come se stesse impartendo una lezione. "Non sei stato in grado di scoprire prove sufficienti per accusare nessuno, e ti assicuro che in Inghilterra nessun tribunale sarebbe disposto a giudicare una persona accusata di un crimine così grave senza avere prove sui motivi, metodi ed opportunità".
Vai al **237**.

226

Oggi è venerdì, ultimo giorno di scuola prima delle vacanze natalizie. Camminando verso Perkins Hall vedi Oxfield e Muskrat che insieme si stanno dirigendo verso il bosco. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **363**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **289**.
Se invece non vuoi seguirli, vai al **193**.

227

"Non sono arrivato fino a questa lezione di latino" ribatti. "Oltre tutto dubito proprio che Joe Miller abbia familiarità con questa lingua, signore".
Il signor Mueller ti guarda minaccioso. "Farebbe meglio a concentrarsi sulle lezioni di latino invece di perdere il suo tempo a chiacchierare con l'ubriacone del villaggio". Durante il resto della festa sorprendi il direttore lanciarti di tanto in tanto occhiate minacciose. Forse Joe Miller diceva la verità! Riporta l'**Indizio G**.
Vai al **135**.

228

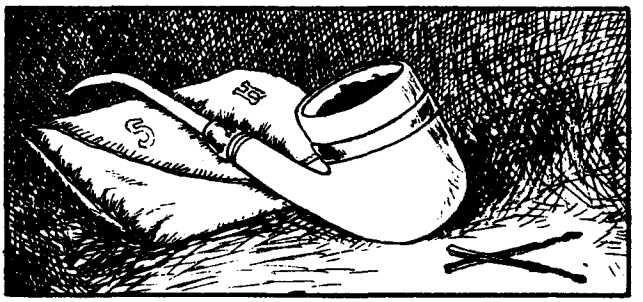
Giri la manopola e le leve cedono. La porta metallica della cassaforte del direttore si apre: dentro trovi la piccola cassaforte di Mark aperta e le sue chiavi ... ma lo smeraldo non c'è! Riporta l'**Indizio R**.
Vai al **121**.

229

Decidi di scrivere una lettera a Holmes con la descrizione di quello che hai scoperto finora.
Se vai all'ufficio postale, vai al **103**.
Altrimenti vai al **214**.

230

Noti che le impronte di stivali con la W sul tacco e le tacche orizzontali tendono a sovrapporsi alle altre impronte. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-5, vai al **144**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **306**.



231

Giri l'angolo ma scopri di essere stato seminato. Per cinque minuti vai su e giù spazientito ma improvvisamente Bingley sbuca da un negozio lì vicino.
Se lo segui, vai al **200**.
Altrimenti vai al **223**.

232

Dopo cena vai ad assistere alla Serata del Principiante. Una valanga di fischi e commenti sarcastici accolgono quegli studenti troppo vanitosi o stupidi che hanno avuto

il coraggio di recitare. Muskrat entra per secondo e canta le sue ballate irlandesi. Il pubblico inizia a lanciare frizzi e urla.
"Ehi, un ratto? Senti puzza di topo?"
Tutti iniziano a urlare: "Muschio, sento puzza di muschio!" Nel bel mezzo della ballata "Un angolino di paradiso chiamato mamma" un cartello scende dalla ribalta. Muskrat lo guarda stravolto, smette di cantare ed impallidisce violentemente. Indietreggia barcollando e fugge correndo dietro le quinte. Corri verso il palcoscenico e cerchi di leggere il cartello. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-8, vai al **364**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **166**.

233

Fai scivolare la lettera sotto il libro sulla scrivania, mentre Mark si lascia cadere sul letto. Ti viene in mente di quando Mark ti ha invitato a casa sua, nella proprietà dei suoi genitori, per le vacanze natalizie dell'anno scorso; e di quando sei arrivato in questa scuola e ti ha presentato ai ragazzi più importanti e ha sostenuto la tua ammissione alla Società dei Cinque.
"Mark" lo chiami con voce esitante, "io ti sono amico e devi credermi". Mark sembra non ascoltarti, prende un bastoncino dal caminetto ed inizia a togliere il fango dagli stivali, ignorandoti. "Mark, non l'ho preso io lo smeraldo. Sto solo cercando di aiutarti. Ascoltami, ti trovi in un grave pericolo! Gli indios legittimi proprietari del gioiello sono venuti a riprenderselo. È per questo che tuo padre lo rivuole indietro. Leggi qui". Prendi il ritaglio di giornale dal cassetto della tua scrivania e lo porgi a Mark. "Mahoney è l'uomo che ha venduto lo smeraldo a tuo padre".
Mark legge l'articolo ed impallidisce paurosamente. "Chi te l'ha dato?" chiede ansioso.

"Lascia perdere. Gli indios che hanno colpito Mahoney sono arrivati fino a qui. Mi hanno assalito nel bosco oggi pomeriggio. Guarda!" Prendi dalla tasca la freccia. Al vederla Mark balza in piedi. "Si sono nascosti nel bosco dietro la scuola. Dobbiamo andare alla polizia".
"No! Niente polizia, hai capito?" sbotta Mark. "Questo peggiorerebbe la situazione! Se mio padre venisse a sapere che ho perso il gioiello, sarei finito!"
"Tuo padre non sarebbe forse disposto a capire, specialmente adesso che sei in pericolo?"
Mark sorride amaramente. "Non conosci mio padre! E faresti meglio a non impicciarti dei miei affari e startene lontano da questa faccenda!" Si alza, butta il ramoscello nel fuoco e se ne va.
Vai al **257**.

234

Inciampi maldestramente su qualcosa e vai a sbattere contro la vetrina. Bingley ed il proprietario si girano con fare circospetto ma riesci a nasconderti in tempo. Sfortunatamente non riesci a vedere cosa sta succedendo dentro il negozio, a causa di un clarinetto ed alcune tabacchiere che ti ostacolano la visuale.
Vai al **317**.

235

Paghi l'importo e ricevi la lettera di Holmes. Sottrai i sette pence dal tuo Foglio d'Identità.
Vai al **180**.

236

Cerchi disperatamente la scatola contenente lo smeraldo del Fiume Nero ma non riesci a trovarla. La nutrita collezione di oggetti luccicanti, come le biglie ed i pezzetti di mica sottolineano l'attrazione che Oxy prova nei confronti dei gioielli. Accanto alla scatola vedi un

libro intitolato: 'Le gemme più famose del mondo'. A pagina 54 trovi una raffigurazione del famigerato smeraldo. L'immagine è cerchiata con un segno di inchiostro rosso.
Riporta l'**Indizio LL**.
Improvvisamente la porta si apre. Imponente come un orso imbestialito, Oxy si ferma e ti lancia un'occhiata malevola. "Bene, bene! Chi c'è qui, un ladruncolo?" sibila rabbioso.
Come un pesciolino parassita vicino ad uno squalo, Muskrat gli si avvicina.
"Un ragazzino che rovista nel mio armadio" mormora Oxy avvicinandosi lentamente e stringendo i pugni. "Un maledetto straniero ed un ladro per giunta. È una sfortuna che non gli abbiano detto che hanno abolito le ripetizioni serali, per risparmiare la luce". Muskrat ghigna divertito mentre parte il pugno inesorabile di Oxy. Il colpo è violento e ti senti mancare il respiro. "Maiale, credo che ci divertiremo un po'".
Oxy si avvicina sempre di più. Le camicie svolazzano per la stanza mentre un altro colpo ti scaraventa sul letto.
"Scommetto che inizia a maledire il giorno che ha lasciato il suo paese. Scommetto che vuole la sua mammina!" squittisce Muskrat.
Al solo sentirla nominare, immagini tua madre mentre ti saluta prima di partire per l'Inghilterra, e nonostante il nuovo colpo assestato da Oxy vieni vinto da una improvvisa nostalgia di casa. Oxy ti riporta al presente con un altro colpo alla spalla. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-8, vai al **179**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **372**.

237

"Pensa un po', ragazzo mio!" prosegue Holmes sbuffando una nuvola di fumo azzurrognolo verso il soffitto. "Come

avrebbe potuto prendere lo smeraldo il signor Mueller? Sappiamo tutti che assieme agli altri sospettati ha avuto la possibilità di rubare le chiavi durante la partita di rugby, quel giorno che Mark Avery è stato placcato così violentemente. Che metodo ha usato Mueller per impossessarsene?"
Se hai riportato gli **Indizi B** e **X**, vai al **264**.
Altrimenti vai al **266**.

238

Hai un tuffo al cuore. Il passeggero della carrozza che sta correndo all'impazzata lo conosci fin troppo bene: è il signor Rafferty!
Se hai intenzione di avvicinarti all'ufficio del signor Mueller, vai al **271**.
Altrimenti vai al **185**.

239

"Ciò che hai scoperto fornisce il collegamento tra il direttore Mueller ed il vecchio Rafferty, ma non è la prova determinante del furto o del fatto che siano in possesso dello smeraldo, sei d'accordo?"
Annuisci lentamente con il capo.
Vai al **237**.

240

La carrozza si dirige verso Perkins Hall, dove si trova l'ufficio del signor Mueller. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2 - 4, vai al **309**.
Se invece ottieni 5-12, vai al **238**.

241

Arrivato alla festa ti avvicini al direttore, il signor Mueller, con una tazza traballante in mano. Le sue labbra sottili e arcigne sotto un lungo naso aquilino si atteggiano

in un sorriso affrettato e crudele. Sembra preoccupato. Noti che il suo vestito grigio scuro è ben stirato ma consumato e sfilacciato, e all'altezza delle ginocchia e dei gomiti il tessuto è sbiadito.
"Come trascorre il suo tempo, signorino Rogers?" chiede con aria assente.
"Beh, il pomeriggio non è stato avaro di interesse".
"Sono contento che i nostri studenti si divertano anche".
"Sono stato avvicinato da un ubriacone, giù al villaggio, un certo signor Miller". Il direttore sembra colpito dalle tue parole. "Cosa voleva da lei?"
"Oh, il solito" prosegui con noncuranza. "Un po' di soldi per una birra".
"E cosa c'è di interessante in tutto ciò?"
"Non molto, a parte quello che mi ha detto in cambio del denaro!"
Mueller trasalisce di nuovo, come se avesse ricevuto uno schiaffo, ma riesce a controllarsi con un notevole sforzo. Le sue sottilissime labbra si irrigidiscono e formano un sorriso strano, minaccioso. "E sarebbe?"
"Oh, ho promesso di mantenere il segreto!"
"Ritiene che la parola data ad un ubriacone sia più importante di quella data al sottoscritto?"
"No, signore, ma ho dato la mia parola".
Il signor Mueller sorride di nuovo come se volesse accantonare la questione. "Molto bene, ragazzo. Sono soddisfatto di constatare che sta facendo suo il senso dell'onore che caratterizza la nostra scuola".
Ti alzi e ti allontani. Durante l'intera festa ti rendi conto che il direttore ti guarda di traverso. Forse Joe Miller ha detto la verità. Riporta l'**Indizio G**.
Vai al **135**.

242

Pesti con forza il piede di Lomax, che soffoca a stento un urlo e quasi sta per mollare la presa. Devi approfittarne!

Inizi a divincolarti violentemente e gli molli un calcio negli stinchi. Sopraffatto dalla tua agilità ti scaraventa a terra. Hai il braccio completamente paralizzato dal dolore, ma corri con quanto fiato hai in corpo lungo il viale verso il cancello principale. L'altro ti insegue zoppicando ma dopo un po' ci rinuncia e ritorna verso Perkins Hall. Vai al **229**.

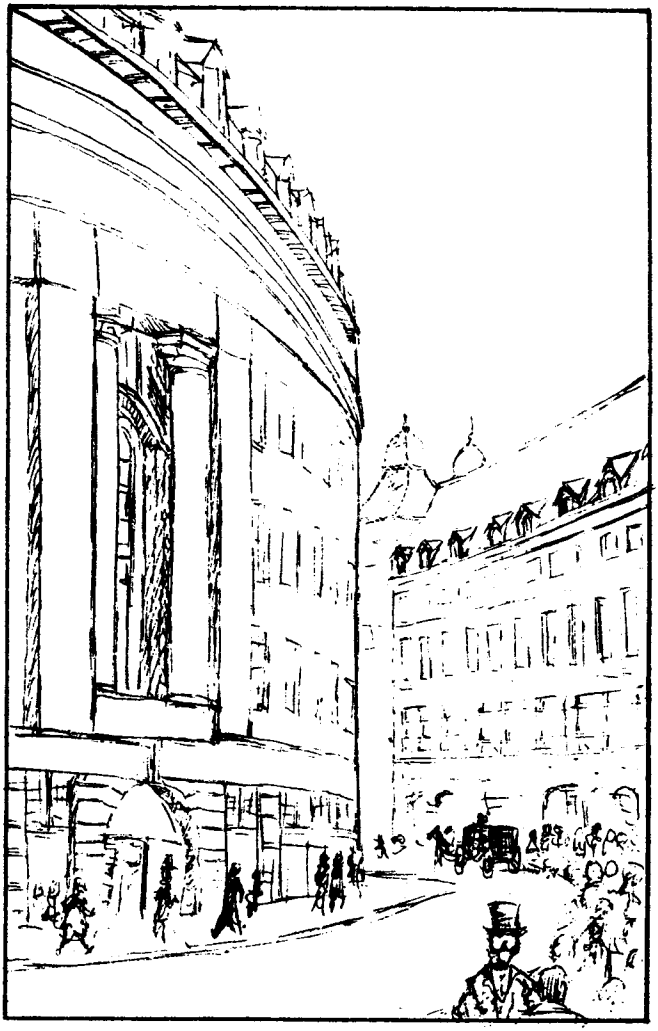
243

L'atmosfera apparentemente tranquilla del bosco è disturbata da strani versi di uccelli che aumentano e diventano sempre più inquietanti man mano che continui ad inseguire Muskrat. Alzi gli occhi e guardi tra i rami, e vedi deboli raggi di sole passare attraverso le foglie. Dove sono gli uccelli? Ma non puoi perdere tempo con queste cose, devi continuare a seguire il tuo compagno altrimenti lo perdi.
Improvvisamente senti un sibilo e una ventata d'aria ti accarezza la guancia: qualcosa va a sbattere contro l'albero alle tue spalle con un rumore sordo. Ti giri e vedi una freccia conficcata nell'albero. Che diamine?! Ti giri di scatto e vedi una persona piccola e di pelle scura fuggire tra gli alberi alla tua sinistra, mentre gli uccelli continuano a gridare forsennatamente. Indios in Inghilterra?
Se insegui lo sconosciuto, vai al **272**.
Se esamini la freccia, vai al **294**.
Se invece continui a seguire Muskrat, vai al **313**.

244

Raggiunta la stazione di Londra segui il signor Rafferty ed il suo compagno in mezzo alla folla. Una marea di venditori e fruttivendoli ambulanti, imbroglioni e mendicanti rallentano il tuo inseguimento chiedendoti del denaro. Esci dalla stazione e noti uno straniero in abbiglia-

mento appariscente che gesticola animatamente con un povero facchino facendo svolazzare il suo ampio mantello sgargiante. "Sarei io, dunque, ad avere lasciato i miei bagagli! Io sono Wilhelm Gottsriech Sigismond von Ormstein, Granduca ..."
Sotto il grande arco dell'entrata della stazione vedi un gruppo formato da quattro studenti di Oxford che, forse grazie alla sapiente arte del birraio, stanno cantando a squarciagola con le loro pagliette in mano.
Rafferty e Lomax prendono una carrozza a nolo. Ne fermi anche tu una e li segui fino ad arrivare da Claridge, uno degli hotel più raffinati della città. Rafferty e la sua guardia del corpo scendono ed entrano: devi ancora dare al fiaccheraio i due scellini richiesti. Sottrai l'importo dal Foglio d'Identità. Entri nella hall mentre Rafferty sta prenotando. Poco più tardi assieme a Lomax entra nella sala da pranzo. Si siedono ad un tavolo ed iniziano a mangiare roast beef, Yorkshire pudding, patate al forno e panini freschi, il tutto annaffiato da buona birra chiara. Il tuo stomaco reclama: non mangi da molte ore! Ma in questo ristorante il cibo costa veramente caro! Trovi un ristorante a buon mercato dall'altra parte della strada e per uno scellino e sei pence riesci a mangiare un arrosto di montone ad un tavolo vicino alla finestra. Sottrai l'importo della cena dal tuo Foglio d'Identità. Tieni d'occhio l'hotel mentre cala la sera e vengono accesi i lampioni.
Il signor Rafferty esce dall'hotel da solo e sale in una carrozza. Sfortunatamente non ne trovi un'altra e se non vuoi perdere Rafferty devi correrglì dietro. Poco lontano, vicino al mercato, vedi un cavallo legato al carretto di un fruttivendolo. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-8, vai al **252**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **268**.



245

Le impronte non hanno nulla di particolare.
Se segui la direzione indicata dalle impronte, vai al **217**.
Altrimenti vai al **311**.

246

Vai a sbattere con la testa contro il muro e perdi subito conoscenza. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-5, vai al **367**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **188**.

247

Dopo numerosi tentativi riesci a ricostruire per intero la lettera del padre di Mark:

Caro Mark,

il problema in questione ha assunto un' importanza di gran lunga superiore a quanto ti ho già menzionato. Alcuni avvenimenti hanno fatto sì che la presenza dello smeraldo alla Belton School sia diventata un enorme pericolo per te ed anche per me. È di vitale importanza che tu riporti a casa lo smeraldo quando ritorni per le vacanze venerdì prossimo e che tu faccia ciò con la massima discrezione. Se potessi venire a prenderti, lo farei volentieri, ma ciò non farebbe altro che peggiorare la nostra già precaria situazione. Ti spiegherò meglio quando ci incontreremo. Non intendo allarmarti, ma fintanto che avrai lo smeraldo presso di te sarai in grande pericolo. Agisci con circospezione. Sorveglia il gioiello giorno e notte e mantieni gelosamente il segreto. Con questa mia ripongo in te tutta la mia fiducia e sono convinto che, da buon Avery, ne sarai degno. In attesa di rivederti presto ...

Riconosci il sigillo del padre di Mark sulla busta. Riporta l'**Indizio C**.
Vai al **284**.

248

Esamini ancora il mozzicone. Dal particolare aroma del tabacco e dal tipico arrotolamento in senso antiorario della foglia deduci che si tratta di un sigaro Galliardi, marca particolarmente costosa di sigari italiani. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-8, vai al **217**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **249**.

249

I sigari Galliardi sono quelli fumati da Richard Bingley. Lo hai notato quando hai incontrato il tuo compagno di studi alla stazione ferroviaria. Riporta l'**Indizio KK**.
Vai al **217**.

250

Mentre percorri la via principale incontri Richard Bingley.
"Stai ritornando a scuola? Vengo con te" suggerisci al tuo amico.
"Ho alcune commissioni da sbrigare" ribatte cercando di evitarti.
Ripensi alla strana freccia e a tutto quello che ti è successo nel bosco. "Ma è pericoloso attraversare il bosco, anche seguendo la strada principale".
"Pericoloso?" sghignazza beffardo. "Cosa vuoi dire?"
"Ci sono gli indiani nel bosco" incalzi convinto. "E sono venuti per riprendersi lo smeraldo".
"Non dire sciocchezze! Non crederai mica a queste fesserie, spero? A dire la verità, Rogers, credevo che tu fossi uno dei tipi più svegli in questa scuola!"

"Mi hanno tirato delle frecce!"
"Sei uscito di senno? Ah, capisco! Vuoi prenderti gioco di me!" taglia corto Bingley sorridendo. "Beh, devo andare. Le commissioni mi porteranno via parecchio tempo. Devo fare delle compere e qualche altra cosa".
"Non importa. Vorrei venire con te lo stesso!"
"Io invece preferirei andare da solo!" Il viso di Bingley è paonazzo dalla rabbia. "Scusa!" continua sorridendo. "Ho proprio un bisogno impellente di starmene per i fatti miei, vecchio mio. Capisci, vero? Ci vediamo a cena, va bene?" Così dicendo se ne va lasciandoti solo.
Qualcosa nel suo atteggiamento ti insospettisce e perciò decidi di seguirlo. Bingley gira in una strada laterale. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-4, vai al **231**.
Se invece ottieni 5-12, vai al **198**.

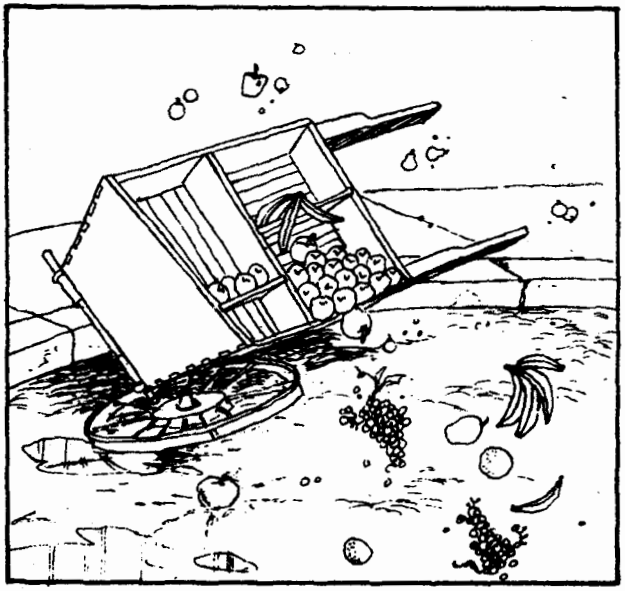
251

Raggiungi la radura appena puoi, e ti nascondi dietro ad un'enorme quercia. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **100**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **258**.

252

Sleghi le redini del cavallo, balzi sul carretto e salti in groppa all'animale, poi lo inciti energicamente all'inseguimento della carrozza di Rafferty: peccato che lasci dietro di te una scia di mele e meloni! Ad un tratto una delle ruote va a sbattere contro il bordo del marciapiede: il carretto inizia a sbandare e finisce contro un lampione sul ciglio della strada. Un'enorme quantità di frutta e verdura cade sulla strada mettendo in bella mostra i suoi colori vivaci sotto la luce fioca del lampione. Una mela particolarmente intraprendente inizia a rotolare lungo il

marciapiede andando a sbattere di tanto in tanto contro il bordo. Con aria sconsolata ti allontani dalla scena dell'incidente il più velocemente possibile: un poliziotto potrebbe arrivare inaspettato ed acciuffarti! Ti affretti a raggiungere Baker Street per informare Holmes degli ultimi avvenimenti.
Vai al **297**.



253

"È stato Oxy a rubare lo smeraldo!" urli con tutto il fiato che ti ritrovi in corpo.
Vai al **365**.

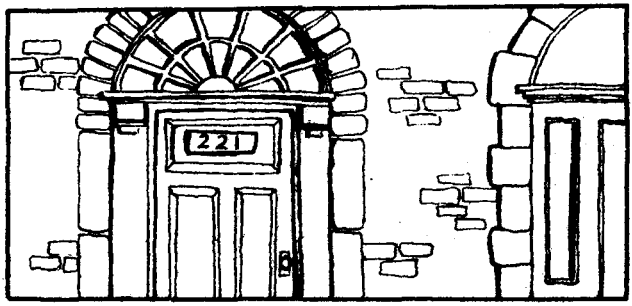
254

Uscendo dal nulla, e silenziosi come pantere, gli indios ti circondano. Una freccia ti colpisce alla spalla. Cerchi di

evitarla spostandoti di fianco ma un'altra freccia va a conficcarsi nella gamba. Il paesaggio inizia a girare vorticosamente davanti ai tuoi occhi, mentre un'altra freccia ti colpisce di striscio alla schiena. Le gambe non ti sorreggono più e scivoli lentamente a terra.
Vai al **368**.

255

Appoggi la lettera sulla scrivania e vedi il sigillo del padre di Mark sulla busta. La lettera è indecifrabile, ma da quel poco che sei riuscito a capire, dall'espressione disperata e dal suo grido di poco fa: "Ridammi lo smeraldo!" capisci che il padre di Mark rivuole la gemma. Ti rendi conto che l'affetto che il padre nutre per il figlio ne risentirebbe moltissimo se Mark non fosse in grado di restituirgli il prezioso gioiello. Riporta l'**Indizio C**.
Vai al **284**.



256

Lomax si erge in tutta la sua imponenza davanti al tuo sedile, puntandoti contro un dito. Scatti in piedi e scavalchi la vecchietta che ti siede accanto. Inizi a correre all'impazzata verso la prossima carrozza. Lomax ti insegue gridando: "Al ladro!" Sei quasi in salvo nella nuova carrozza quando vai a sbattere contro un'uniforme mar-

rone. Il controllore, un uomo alto e rubicondo dagli occhi azzurri e le guance pienotte, ti prende per la giacca. "Stai andando da qualche parte, ragazzo?" Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **134**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **323**.

257

La conversazione con Mark è stata penosa. Riprendi fiato e ti soffermi a considerare cosa devi fare.
Se hai riportato l'**Indizio D**, vai al **328**.
Altrimenti vai al **135**.

258

Mano nella mano, Becky Connoly e Richard Bingley arrivano alla radura. Si fermano e Richard estrae dalla tasca un portafoglio, e dal portafoglio due banconote da dieci sterline. Le consegna a Becky assieme ad una cartina.
"Ci cercheranno insieme. Per questo ci conviene viaggiare separati". Richard parla alla sua amata con voce soave, come se volesse consolarla. "Ci incontreremo a Parigi, in questo albergo, martedì sera. Questi sono i biglietti, e questo è il biglietto per la traversata. Ecco l'indirizzo di un mio amico con il quale devi assolutamente metterti in contatto appena arrivi, *oui*?"

"Ma Richard, la tua famiglia ..." mormora Becky con voce tremante.
L'espressione del viso del ragazzo si irrigidisce. "Se non ti accettano, allora non c'è motivo di rimpianto".
"Ma tuo padre, tua madre ... la tua casa!"
"Ci costruiremo una casa nuova" mormora Richard dolcemente.
"E il denaro ... la tua eredità ..."
"Si può sempre fare fortuna e non sarebbe la prima volta che capita! Spero solamente che non ti dispiaccia ..."
"Oh, Richard, come solo puoi pensare che ... " lo abbraccia baciandolo. "Sono sicura che un giorno tuo padre ci accoglierà in casa sua".
"Non devi contarci".
"Sarai Sir Richard Bingley IV!" esclama baciandolo di nuovo e scompigliandogli i capelli. "Sir Richard Bingley".
"Ti sono chiari i piani?"
"Certo!"
"A proposito!" Richard le dà un anello d'oro. "Celebreremo le nozze a Parigi, d'accordo?"
Hai visto e sentito abbastanza e perciò decidi di ritornare al collegio. Riporta l'**Indizio V**.
Vai al **232**.

259

Ti aggrappi ad uno scaffale, e con tutta la forza che hai in corpo lo tiri contro Lomax. L'uomo viene sbalzato contro il bancone mentre tu guadagni l'uscita. Balzi sul carretto della frutta e, dopo avere slegato il cavallo, inizi a correre all'impazzata per la strada. Alle tue spalle Lomax ti sta indicando all'uomo con la bombetta, che ferma una carrozza ed inizia ad inseguirti. Ad una curva particolarmente pericolosa il carretto sbanda leggermente e ti fa perdere tempo prezioso.

La carrozza lentamente prende terreno: le case ai lati della strada sfrecciano sotto i tuoi occhi, e la velocità inizia a rendere instabile il carretto. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-8, vai al **162.**
Se invece ottieni 9-12, vai al **269.**

260

L'uomo ti sta balzando addosso, ma con un movimento agilissimo lo eviti. L'inseguitore perde l'equilibrio e cade sul selciato con un urlo raccapricciante. Afferri con più decisione le redini e fai svoltare il cavallo, e dopo avere vagato a lungo ritorni al negozio.
Proprio mentre arrivi scorgi Rafferty uscire dal fruttivendolo e fermare una carrozza, che lo riporta in città seminandoti in mezzo al traffico caotico. Lasci il tuo mezzo di trasporto accanto al marciapiede e ritorni sconsolato a Baker Street. Vai al **197.**

261

Trascorri un'ora ad osservare Rafferty che si ingozza di stufato di rognone e sidro. Esce dal ristorante e con aria pasciuta caracolla verso il binario da dove parte il treno che si ferma anche a Belton Village. Che perdita di tempo!

Vai al **338**.

262

"Cosa stavi facendo qui?" ti chiede Bingley furioso. Poi rivolgendosi a Becky: "Spiando, ci stava spiando!"

Ti afferra per la camicia e per poco non ti soffoca. Il suo pugno colpisce inesorabile ed un dolore insopportabile ti toglie il respiro. A quanto pare una fitta pioggia di schiaffi sembra la giusta ricompensa per una spia.
"Ci stava spiando! Allora sei anche tu della squadra di Mark, eh?" ghigna Bingley fuori di sé.
"No" cerchi di spiegare. "Stavo solo cercando di trovare lo smeraldo. Pensavo che l'avessi rubato tu. Mark è nei guai".
"Cosa intendi dire?" chiede Becky preoccupata avvicinandosi.
"Mark si trova in grossi guai a causa della tribù di indios, i veri proprietari di quella pietra. Deve assolutamente trovarla, e subito!"
Bingley ghigna con aria di disprezzo. "E tu credi che l'abbia preso io, il tuo prezioso smeraldo?"
"Non lo so. Ma tu gli sei nemico".
Bingley sorride amaramente. "Se questa è la sua versione!"
"Richard, dobbiamo aiutarlo" implora Becky.
"È stato lui a dichiarare guerra". Richard riprende la mira e sferra un altro potente pugno. La tua faccia ormai è insensibile al dolore. "Mandando le sue maledette spie".
"Dove hai preso i soldi per quei regali?" riesci a malapena a chiedere.
Becky si rivolge al fidanzato. "Sì, Richard, dove li hai presi?"
"Non devo spiegare nulla alle spie come te" sbotta. "E adesso vattene o ti ammazzo di botte!" esclama mollando un ultimo pugno. Ti rialzi a fatica e zoppicando ritorni al collegio attraverso il bosco.
Vai al **223**.

263

Ti incammini a passo veloce verso il bosco per ritrovare la grotta di Muskrat. Avanzi circospetto e ti guardi attorno: non si sa mai, gli indios potrebbero essere in agguato!

Attraversi il bosco il più velocemente possibile e raggiungi la scogliera. Ti guardi attorno: la zona è brulla e cerchi il segno che contraddistingue l'entrata della grotta.
Se il segno era cinque grossi massi uno sull'altro, vai al **215**.
Se il segno era una cascata, vai al **150**.
Se invece il segno era una roccia, vai al **331**.

264

"Il signor Mueller era un prestigiatore dilettante" cerchi di riassumere velocemente. "Si diverte ad alleggerire le tasche dei suoi studenti e mi ricordo alcuni strani movimenti circolari che ha fatto sopra il viso di Mark quel giorno sul campo di rugby".
"Eccellente!" esclama Holmes soddisfatto.
Vai al **274**.

265

Dopo una lunga camminata raggiungi Belton Village. Forse dovresti andare al commissariato con la freccia misteriosa, ma ti viene in mente che Mark non vuole assolutamente l'intervento della polizia in tutta questa faccenda.
Stai camminando lungo il viale centrale quando vedi avvicinarsi Joe Miller, l'ubriacone del villaggio sempre alla ricerca disperata di qualche penny per una pinta di birra.

Ha un aspetto decrepito ed è vestito di stracci. Sotto la giacca sgualcita indossa una camicia coloratissima che gli esce dai pantaloni.
"Un paio di monete per un bisognoso, me le dai?" Ti sfiora quasi con la sua ispida barba brizzolata mentre si china barcollante per parlarti all'orecchio. Un'alitata alcolica e nauseante ti avvolge. "Mi dispiace, ma non posso aiutarla!" mormori imbarazzato. Non fai in tempo a finire che Joe Miller ti afferra per una manica. "Credete di fare gli smargiassi, voi bei giovanotti vestiti elegantemente. Così altezzosi e boriosi. Non fatemi ridere. Voi damerini credete di essere degli elegantoni. Ha! Mio fratello vi farà vedere! Vi batterà fino a farvi abbassare la cresta. Non prenderti gioco di me. Se tu solo sapessi chi è mio fratello non te ne andresti così in fretta!"
Se continui a chiacchierare con Miller, vai al **339**.
Altrimenti vai al **283**.

266

Dopo alcuni attimi di esitazione, Holmes esclama sospirando: "Ti sei reso conto, spero, che tutti i presunti colpevoli hanno avuto ampie opportunità, e che non è stato impiegato nessun metodo particolare per il furto dello smeraldo". Vai al **274**.

267

Ti aggrappi al bagagliaio della carrozza e ti siedi comodamente su un'asse, proprio mentre la carrozza si avvia. Il vecchio Rafferty si sta dirigendo verso la stazione a tutta velocità! Salti dal tuo nascondiglio non appena la vettura rallenta e ti mescoli tra la folla. Ti avvicini alla biglietteria e scopri che Rafferty sta comperando dei biglietti per Londra.
Se prendi anche tu il treno per Londra, vai al **190**.
Altrimenti vai al **104**.

268

Sleghi le redini, balzi sul carretto e lanci il cavallo all'inseguimento della carrozza di Rafferty lasciando dietro di te una scia di mele e meloni. Il cavallo risponde benissimo ai tuoi comandi! L'acuto fischio di un poliziotto ti echeggia nelle orecchie: devi affrettarti se lo vuoi seminare! La carrozza di Rafferty si ferma ad un incrocio e così riesci a riguadagnare un po' di terreno.
Continui l'inseguimento lungo le strade più squallide dei bassifondi di Londra, finché la carrozza non si ferma e Rafferty scende dopo avere pagato il vetturino. La tua preda si guarda in giro circospetta ed entra furtivamente nel negozio di un fruttivendolo. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **329**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **128**.

269

Hai un'idea strabiliante: cavalcare l'animale e slegarlo dal carretto! Tenendo strette le redini scivoli lungo le stanghe del carro nel tentativo di raggiungere il cavallo. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **334**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **291**.

270

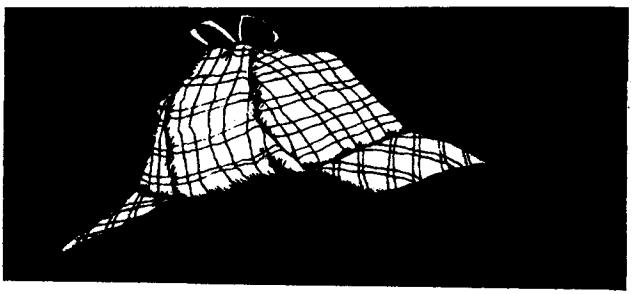
In un angolo noti la porta di un ripostiglio: devi assolutamente raggiungerla. La maniglia gira e la porta dell'ufficio si apre, mentre ti infili velocemente nel ripostiglio. Viene accesa un'altra luce. Senti Mueller che vaga per l'ufficio parlando da solo. Si siede alla scrivania e si mette a scrivere a macchina. Ma tira fuori il foglio spazientito e ne prende un altro. Questa volta sta usando la penna: la senti grattare sul foglio di carta. Finisce la lettera, l'asciuga con la carta assorbente: anche per oggi

TED

il suo lavoro è finito. Mueller scosta rumorosamente la sedia e si allontana lentamente. Se n'è andato! Ti sta mancando il respiro dentro questo stanzino: apri lentamente la porta.
Se ti allontani dall'ufficio di Mueller, vai al **121**.
Altrimenti lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-5, vai al **330**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **207**.

271

Ti avvicini con passo leggero e furtivo all'edificio che ospita l'ufficio del direttore, e sbirci dalla finestra. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **308**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **315**.



272

Lo sconosciuto si inoltra agilmente nel bosco facendo perdere ogni sua traccia. Per un breve tratto riesci a vedere ogni tanto una macchia di colore tra gli alberi, ma quello corre più veloce di una lepre. Lo stridio degli uccelli si fa sempre più intenso. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-7, vai al **157**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **349**.

273

Ti incammini sul sentiero tortuoso e pieno di erbacce ma non riesci a ritrovare la grotta. Torni sconsolato verso il collegio.
Vai al **353**.

274

"Or dunque, il signor Mueller aveva un movente?" continua ad interrogarti Holmes.
Se hai riportato l'**Indizio P**, vai al **286**.
Se hai riportato l'**Indizio Z**, vai al **286**.
Se hai riportato l'**Indizio Y**, vai al **312**.
Se hai riportato l'**Indizio Q**, vai al **312**.
Altrimenti vai al **299**.

275

Segui Oxy fino al colonnato dietro all'edificio dell'amministrazione, e ti nascondi dietro una colonna.
Vai al **116**.

276

È impossibile trovare lo smeraldo! Decidi di lasciare perdere e di ritornare al collegio.
Vai al **353**.

277

Muskrat esce correndo dalla grotta diretto verso il bosco, e ti passa accanto senza vederti. Oxy lo insegue inferocito e urla maledizioni contro il suo amico. Non devi perdere nemmeno un secondo! Sfrutti la loro assenza per entrare nella grotta e cercare lo smeraldo. Non trovandolo, decidi di ritornare al collegio.
Vai al **159**.

278

Holmes scuote il capo con aria di disprezzo, nel tentativo di mascherare i suoi veri pensieri. "Capisco. Perché lo accusi?"
Gli racconti velocemente tutto quello che sei venuto a sapere riguardo a Oxy e allo smeraldo.
"Interpretazione illuminante, tuttavia indiziaria" conclude Holmes liquidando velocemente le tue deduzioni.
Vai al **348**.

279

Continui il tuo inseguimento. Lo segui sufficientemente da vicino in modo da non perderlo, ma stai attento a non farti vedere. Si dirige verso la stazione ferroviaria e si intrufola in uno dei tanti ristorantini della zona. Noti un gruppo di uomini trasandati che fumano e ridono in un angolo della stazione, un arrotino e la sua ruota, due poliziotti che corteggiano una bambinaia. Tenendo sempre d'occhio il ristorante ti avvicini all'arrotino e rimani ad osservare svogliatamente la ruota che sfavilla contro la lama del coltello.
Se ritorni a casa di Holmes, vai al **338**.
Se invece aspetti Muskrat, vai al **261**.

280

Ti chini per evitare il colpo e la paletta va a colpire il braccio di Oxy. Il dolore gli fa mollare la presa e tu cogli l'occasione buona per svignartela.
Sano e salvo nella tua camera, consideri le reazioni di Oxy. Se è lui il colpevole, dove sarà mai lo smeraldo del Fiume Nero? Ti addormenti leggendo l'Amleto di Shakespeare.
Vai al **204**.

281

Cammini per un po' lungo il nuovo sentiero e trovi l'entrata della grotta. Entri ma l'oscurità ti acceca: solo dopo qualche minuto riesci a distinguere la quantità di argenteria che hai ai piedi. Prendi una forchetta. Tutta l'argenteria appartiene alla Belton School e compone un bel servizio d'epoca: coltelli, forchette, cucchiai, vassoi, una teiera e moltissime altre cose. Più in là vedi parecchi orologi, quello d'argento di Maloney, rubato all'inizio dell'anno, e quello del nonno di Walrus con la pesante catena d'oro, rubato la primavera precedente.
Più in fondo ci sono alcuni oggetti che sono stati rubati negli ultimi tre anni: fermacravatte, gemelli, un mucchio di camicie di seta, cinque cappotti e tre valigie. Allora è Muskrat il ladro! Riporta l'**Indizio T**. Chissà perché Muskrat non ha venduto gli oggetti dopo averli rubati? Forse aveva intenzione di metterli da parte e venderli dopo la fine della scuola, investendo poi il ricavato per entrare in affari. Oppure è un topo differente, un topo magazziniere, un piccolo drago che sta preparando la sua tana.
Ti chiedi quanti studenti hanno sacrificato interi fine-settimana sui libri, o ad ascoltare interminabili lezioni, e sono stati sgridati dai loro genitori per avere perduto i loro preziosi o le loro cose, tutto a causa dell'abitudine alquanto curiosa di Muskrat. Ma come farà a portare via

il suo tesoro, specialmente adesso che il direttore ha ordinato la perquisizione di tutti i bagagli degli studenti in partenza a causa del furto dello smeraldo? Cerchi il gioiello in mezzo a tutti questi oggetti. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-8, vai al **276**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **369**.

282

Arrivato alla festa ti avvicini al direttore con una tazzina traballante in mano.
"Joe la manda a salutare" inizi a conversare con tono provocatorio.
"Joe? Quale Joe?"
"Joe Miller".
Mueller ti guarda fuori di sé. "Chi sarebbe questo Joe Miller?"
"Joe Miller, l'ubriacone del villaggio. Mi ha detto che ha bisogno di soldi".
Mueller trasalisce come se fosse stato schiaffeggiato in piena faccia, ma riesce a controllarsi con estrema fatica. Le sue sottili labbra arcigne si atteggiano in un sorriso minaccioso ed inquietante. "Ma di cosa sta parlando?"
"Le riferisco semplicemente quello che mi ha detto".
"Non prestare attenzione alla plebaglia, ragazzo! Da un tipo del genere quello che comperi non vale una cicca. *Caveat emptor*, signorino Rogers".
Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-5, vai al **227**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **163**.

283

Raggiungi finalmente l'ufficio postale per spedire la lettera ed il telegramma dove spieghi a Holmes gli ultimi

avvenimenti con gli indios. L'impiegato si sofferma a guardare l'indirizzo del destinatario.
"Strano! Abbiamo appena ricevuto una lettera dallo stesso indirizzo ... lei è David Rogers, per caso?"
"Esattamente".
"Ecco la sua lettera. È appena arrivata con l'ultima posta. Allora, sono sei pence per il telegramma ed un penny per la lettera".
Se non hai il denaro, vai al **316**.
Altrimenti vai al **235**.

284

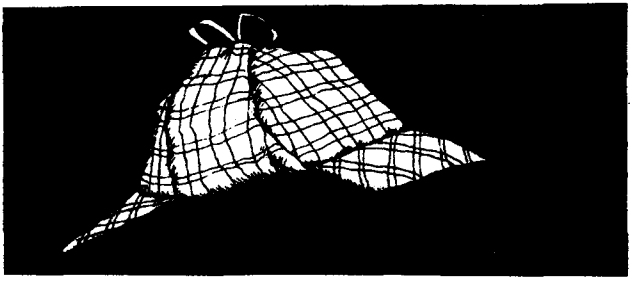
La paura e la rabbia che provavi nei confronti di Mark improvvisamente svaniscono alla luce della lettera del padre, e della supplica del tuo amico per riavere il gioiello. Provi invece compassione ed ansia. Devi fare di tutto per ritrovare lo smeraldo! Cerchi di pensare come ragionerebbe Holmes se fosse al tuo posto. Se si elimina l'impossibile tutto ciò che rimane, per quanto improbabile, può essere vero. Tutti sono possibili sospetti: Muskrat, Oxfield, Richard e persino il signor Mueller.
Scrivi un telegramma ed una lettera dettagliata con le tue scoperte fino a questo momento da inviare a Holmes. Forse ha concluso l'altra indagine e può venire qui ad aiutarti.
Vai al **130**.

285

Dopopranzo hai un'ora libera prima della lezione di geometria.
Se hai riportato l'**Indizio AA**, vai al **177**.
Altrimenti vai al **142**.

286

"Ho saputo che la scuola è piena di debiti" rispondi prontamente, "e non occorre avere un occhio allenato per vedere il degrado degli edifici".
Vai al **305**.



287

Tenti disperatamente di memorizzare la combinazione della cassaforte, ma sei troppo lontano e non riesci a vedere bene.
Vai al **296**.

288

Oxy si precipita contro di te. Lo schivi e gli dai un pugno mandandolo a sbattere contro un baule. Oxy si rialza stordito e meravigliato: sembra quasi un bue punto da un'ape, tanto sbuffa di rabbia! Va verso l'argenteria rubata, prende una forchetta e riparte all'attacco.
Prendi anche tu un enorme vassoio d'argento ed un mestolo, con i quali riesci a disarmare il tuo nemico: con il mestolo riesci infatti a parare i suoi insistenti colpi. Muskrat prende in mano una teiera d'argento e la tira con tutta la sua forza. Ma la sua mira è scarsa, e la teiera va a sbattere rumorosamente contro la parete della grotta. Deluso Oxy si libera della forchetta ed assieme a Muskrat si lancia in un nuovo attacco. Li eviti contemporaneamente: Oxy va a sbattere contro Muskrat ed insieme vanno a ruzzolare pesantemente a terra.

"Maledetto idiota!" urla Muskrat.
"Chiudi il becco o ti ..." sbraita il suo amico.
"Tonto imbranato!"
Mentre loro litigano, cogli l'occasione per tagliare la corda.
"Dov'è andato?"
"È scappato ..."
Fuggi nel bosco e ti nascondi finché non si stancano di cercarti.
Vai al **159**.

289

Attento a non farti scoprire segui Muskrat Rafferty ed Oxy fino ad una grotta che di solito chiamano "il posto di Muskrat". Mentre ti nascondi dietro una roccia Rafferty accende una lampada a gas: una penombra inquietante illumina la stretta caverna.
"Dov'è il denaro?" chiede con aria spazientita. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **151**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **351**.

290

Ti soffermi a considerare le tue possibilità, per quanto limitate possano sembrare.
Se vuoi introdurti nell'ufficio del signor Mueller quando le luci sono spente, vai al **161**.
Altrimenti vai al **174**.

291

Riesci a raggiungere l'animale e a staccargli i finimenti. Il carretto continua la sua corsa pazza da solo e va a sbattere contro la carrozza del tuo inseguitore, facendola capovolgere. Sano e salvo, e finalmente libero da ogni minaccia, giri l'angolo e ti dirigi verso il negozio del fruttivendolo.

Proprio mentre arrivi scorgi Rafferty uscire dal negozio e prendere una carrozza, che lo accompagna in città dove lo perdi in mezzo al traffico caotico. Ritorni sconsolato al 221B di Baker Street.
Vai al **197**.

292

Dopo una noiosissima mattinata di lezioni di matematica, latino e letteratura classica (e nessuna lettera da parte di Holmes) vai a pranzo. Ti sei appena seduto quando improvvisamente senti un urlo proveniente dalla cucina. La signora MacClaran, la cuoca, esce tremante dalla cucina.

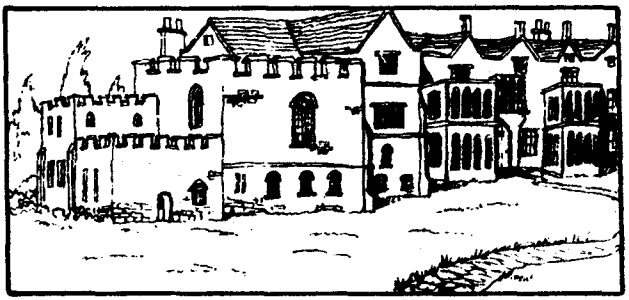
"Un diavolo! Un diavolo in carne ed ossa!" urla correndo.
"Cosa diamine sta dicendo, signora MacClaran?" chiede Quigley, il professore di latino.

"Signore, c'è un diavolo nudo come un bimbo appena nato!" sbraita con il suo forte accento scozzese. "Oppure uno dei pazzi MacDonough che è venuto a vendicare il suo clan. Aveva una specie di gonnellino fatto di piume dal colore impressionante!" In preda al panico la donna sviene.
Quando raggiungete la cucina, tu e Quigley trovate solo una finestra aperta ed un barattolo di farina d'avena che manca dalla dispensa.
Più tardi il prepotente Muskrat delizia l'intero refettorio con la canzone che canterà nella prossima Serata del Principiante: "Un angolino di paradiso chiamato mamma". Viene accolto con un applauso sarcastico che svanisce subito: Sir Richard Bingley sta entrando con passo deciso ed attraversa la sala. Dalle ghette agli occhiali d'oro, il suo abbigliamento è impeccabile ed estremamente elegante. Tuttavia la sua espressione è tesa e stralunata, profonde rughe solcano i suoi lineamenti. Sir Richard si avvicina al tuo tavolo e dopo avere chiamato suo figlio lascia la sala.
Se li segui, vai al **152**.
Altrimenti vai al **285**.

293

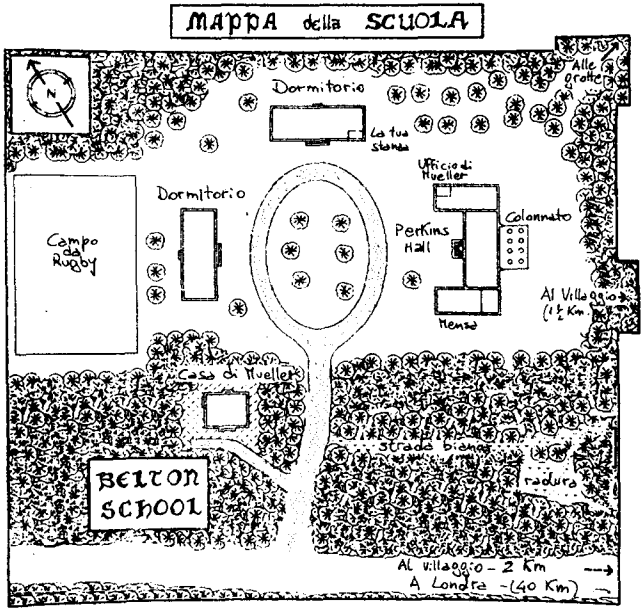
Raggiungi Belton Village dopo un noiosissimo viaggio in treno. Arrivi al collegio in carrozza e vedi in lontananza altri studenti, che ritornano dal fine-settimana, raggrupparsi vicino al cancello. Vieni travolto da una sensazione di malinconia e di minaccia mentre percorri il vialetto. Oltre i cancelli le ampie e folte chiome degli alberi si intrecciano sopra la tua testa, e formano una tetra galleria mentre il rumore delle ruote viene attutito dalle foglie morte sulla ghiaia.
La carrozza ti accompagna fino all'edificio principale, Perkins Hall, una massiccia costruzione di mattoni la cui

parte centrale è molto vecchia, mentre le parti laterali sono state costruite più recentemente. Sul tetto di lastre chiazzato da macchie di licheni svettano caminetti in stile Tudor. L'edificio ha un aspetto decrepito e lo stato di abbandono è ancora più evidente nelle ali laterali che nella parte centrale. La scalinata anteriore è consumata



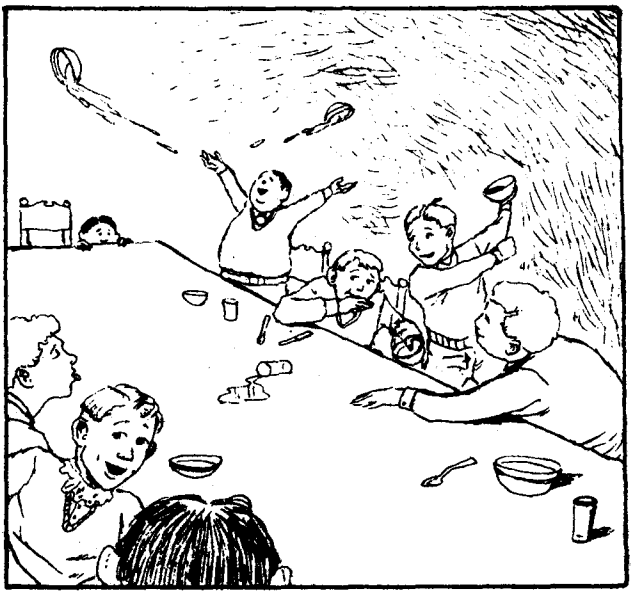
dai passi di generazioni di studenti e le mattonelle del pavimento del colonnato, raffiguranti lo stemma araldico della Belton School, un gufo dormiente su una distesa di spade argentee che stringe un calamo, sono rovinate e sconnesse dalle interminabili piogge invernali. All'interno i soffitti sono fatti di pesanti assi di quercia mentre i pavimenti sconnessi scricchiolano e traballano. L'intera scuola è pervasa da un rivoltante odore di muffa.
Ti incammini assieme agli altri verso il refettorio, un'enorme sala tetra ed inquietante rivestita di legno scuro. La sala è divisa da uno scalino e una pedana: nella parte superiore siedono i professori, in quella inferiore gli studenti. Da un lato un piccolo pulpito sovrasta la sala. Le assi del soffitto sono annerite dal fumo e dagli anni. Le file di tremule lampade e l'esuberante baccano degli studenti a volte riescono a conferire alla sala un'atmosfera gaia e semplice, tipica di un banchetto d'altri tempi. Questa sera però le lampade fanno meno luce e la pro-

spettiva di un'altra settimana di dura disciplina danno al refettorio un'aria decisamente cupa. Una lunga fila di ritratti dei predecessori del signor Mueller, appesi alla parete, sembra sorvegliare i presenti mentre viene servita la cena.
"E così stiamo ultimando i preparativi per la Serata del Principiante di giovedì?" urla Muskrat da un tavolo.
"Non ci penso nemmeno" ghigna Richard Bingley con la sua pronuncia aristocratica. "E facci il sacrosanto favore di risparmiarci la tua interpretazione di 'Un angolino di paradiso chiamato mamma', vecchio mio".



"Quello, sua maestà, è il pezzo più forte dell'intera serata" Muskrat ribatte acido.
"Mi permetto di precisare che non è affatto un complimento" aggiunge Bingley.

"Cos'è questo schifo?" urla Oxy con la bocca piena di cibo lasciando cadere la forchetta.
"Buon Dio!" esclama con tono schifiltoso Bingley mentre guarda con disprezzo il piatto davanti a sé. "Prima fegato e cavolfiore, e adesso anche questo!"
Guardi anche tu nel piatto, dove trovi sparpagliata una strana poltiglia grigia simile a malta, molto probabilmente polentina di farina d'avena. Durante l'ultimo mese il cibo è peggiorato, le luci vengono spente più presto e l'atmosfera è diventata insopportabile.
"Forse ci hanno dato un compito di letteratura, una ricerca su Robinson Crusoe" suggerisci indicando la massa informe sul piatto. "Ci stanno facendo assaporare lo spirito d'avventura del libro".
"Anche il povero vecchio Robinson mangiava meglio di così!" mormora Oxy.
"Mi domando con cosa si staranno deliziando i nostri professori stasera?" insinua Bingley allungando il collo verso la pedana dove vengono abitualmente serviti cibi diversi dai vostri. "Solamente stufato di montone! Anche loro dalla padella alla brace!"
Muskrat solleva una cucchiaiata di polentina. "Oggi ho letto nel mio libro 'Le Glorie Greche' che quel tizio, Archimede, ha inventato la catapulta, arma validissima per vincere le guerre. Adesso posso provare il piacere di sperimentare". Facendo leva sul manico del cucchiaio Muskrat lancia una cucchiaiata di poltiglia grigia proprio in faccia ad Oxy, il quale non perde tempo e ne lancia un'altra a Bingley: l'intera tavolata scoppia a ridere e ad applaudire. Le grida di Muskrat hanno scatenato il finimondo e da un capo all'altro della lunga tavolata inizia una vera e propria gara di lancio. La rivoltante poltiglia vola sopra le vostre teste e persino un professore si diverte a lanciare abbondanti cucchiaiate della sua disgustosa cena. I professori iniziano ad allontanarsi dal loro tavolo mentre iniziate a battere i pugni sul tavolo e a gridare a



squarciagola: "Carne, carne!" "Mio padre paga fior di quattrini per questa schifezza" brontola indispettito Bingley. "Cosa ne è stato dei 'ricchi e succulenti piatti serviti elegantemente' ..."
Improvvisamente il direttore compare in mezzo a tutto questo trambusto e l'intero salone piomba nel silenzio. Noti che Muskrat si dirige furtivamente verso la cucina.
"Qual è la causa di tutto questo baccano?" chiede il signor Mueller ad un professore anziano.
Muskrat rientra nel refettorio, con un piatto appena preparato pieno di poltiglia grigia e si dirige con passo sicuro verso il direttore. Sorrisi complici passano di bocca in bocca. Con aria insolente si avvicina al direttore e gli

offre il piatto con voce lamentosa: "Signore, abbiamo tenuto la cena al caldo. È talmente deliziosa che abbiamo pensato che ne avrebbe gradito un piatto". Gli studenti si scambiano soddisfatti risatine soffocate e gomitate.
Mueller guarda con disprezzo il piatto. "Non ho appetito, signorino Rafferty. Ritorni al suo posto" la sua voce è secca e dura. Poi rivolgendosi agli altri studenti: "Non avrete il dolce se non si fa avanti il responsabile dell'accaduto". Dopo avere dato la sua sentenza esce dal refettorio.
Più tardi, in camera tua, ti senti naufragare in un mare di angoscia. Accendi il fuoco con l'ultimo pezzo di legno e ti siedi davanti al caminetto domandandoti se mai Mark ti rivolgerà di nuovo la parola. Accanto al tuo letto vedi i suoi stivali nuovi, con il marchio W sul tacco e le tacche orizzontali in rilievo sotto la suola. Sembra quasi che ti prendano in giro: Mark ti aveva portato a fare acquisti a Londra e si era comperato quel paio di stivali nel negozio di Harris sulla Strand, e in un vicino negozio di abbigliamento ti aveva comperato una meravigliosa giacca. Avevate mangiato insieme delle ciambelle dolci in una pasticceria accanto a Harris per poi prendere la metropolitana per andare ad uno spettacolo al Paladium. Quando hai tentato di pagare i biglietti con un gesto gentile ti aveva detto: "Lascia perdere. Nuoto nell'oro, la mia famiglia nuota semplicemente nell'oro!" Rimani immerso nei tuoi pensieri: riuscirai mai a trovare il gioiello e riguadagnarti così la sua amicizia?
Te ne stai seduto tranquillo davanti al fuoco quando improvvisamente entra Mark con una lettera e si dirige verso la scrivania. Il tuo amico ha un viso simpatico e bello, pieno di lentiggini che tradiscono l'origine irlandese della madre. Ma adesso i suoi lineamenti sono tirati e mostrano ostilità e sdegno nei tuoi confronti. Si lascia cadere sulla sedia, apre la busta ed inizia a leggere la lettera. Riesci a leggere l'indirizzo del mittente: è suo padre. Le labbra di Mark si

irrigidiscono e un pallore preoccupante si diffonde sul suo viso. Getta di scatto la lettera nel caminetto e si butta contro di te spingendoti verso la parete. Le sue dita ti si stringono attorno al collo: inizi a tossire perché ti manca l'aria. Lo sguardo di Mark è pieno d'odio. "Ridammi lo smeraldo, maledetto ladro!" ti urla in faccia. Se Mark non molla la presa tra poco svieni. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **246**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **362**.

294

Estrai la freccia piumata dal tronco. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **132**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **318**.

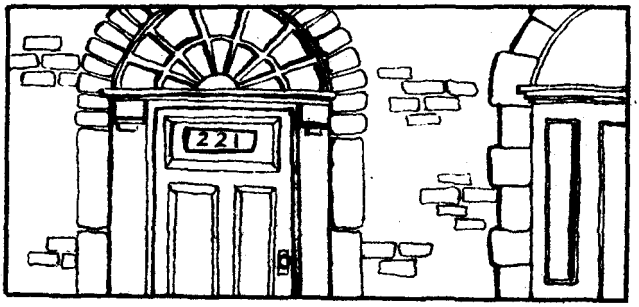
295

Zoppichi lentamente verso la stazione ma sfortunatamente il treno sta già ripartendo. Hai perso le tracce del vecchio Rafferty: con aria sconsolata ti dirigi verso la biglietteria per comperare un biglietto per Belton Village. Hai la netta sensazione che stavolta hai fatto il passo più lungo della gamba!
Vai al **250**.

296

Il direttore prende una bottiglia di cognac, richiude la cassaforte e riempie due bicchieri. Mueller ed il signor Rafferty alzano i bicchieri in un solenne brindisi. Riporta l'**Indizio J**.
Improvvisamente, come se sbucasse dal nulla, una mano ti afferra per il collo e ti strappa dal davanzale. Scalci e ti dimeni per liberarti, ma non ci riesci. L'imponente signor Lomax ti guarda da sotto le sue folte sopracciglia nere. "Abbiamo preso un pesciolino, vero? E scommetto

che il signor Rafferty sarà curioso di conoscerti. Stai giocando con il tipo sbagliato, ragazzo!"
"Farebbe meglio allora a lasciarmi andare" ribatti con sarcasmo. "Rafferty non sarà affatto contento della sua incompetenza".
Il losco individuo sghignazza, le sue sopracciglia ti mettono decisamente a disagio. "Grazie per il suggerimento, amico, ma non te la cavi con così poco!" Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-7, vai al **242**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **172**.



297

"Ragazzo mio!" esclama Watson stupito di vederti. "Santi numi! Sei ridotto abbastanza male. Suvvia, entra e riposati! Mi dispiace moltissimo ma devo andarmene subito. Ho appena ricevuto un telegramma da Holmes ... sta seguendo una pista molto interessante. Come procedono le indagini sulla scomparsa dello smeraldo? No, per favore, non muoverti. Sei veramente ridotto male. Devi fermarti qui stanotte e riposarti un po'. Holmes se n'è andato e sicuramente non sarà di ritorno prima di domani sera, se ho interpretato bene il suo messaggio. Ti puoi accomodare su questa poltrona. Anch'io ci ho dormito

sopra parecchie volte ... molto meglio che dormire sotto il cielo stellato afgano, vero? Chiama la signora Hudson e chiedile una tazza di brodo o qualcos'altro. A proposito, Holmes ha trovato un indirizzo riguardante quel tuo Rafferty: è sul tavolo. Devo andarmene proprio". Il dottor Watson ti lascia solo nella stanza.
La signora Hudson ti prepara una meravigliosa cena a base di bistecca e patate, un letto con lenzuola fresche di bucato ed un paio di asciugamani. Lasci un messaggio ad Holmes dove gli spieghi cosa hai scoperto nelle ultime ore.
La mattina seguente ti alzi fresco e riposato.
Se vai all'indirizzo indicato nel messaggio di Holmes, vai al **219**.
Se prendi un treno per Belton Village, vai al **218**.

298

In un angolo noti la porta di un ripostiglio: devi assolutamente raggiungerla. La maniglia gira e la porta dell'ufficio si apre. È troppo tardi! Ti infili velocemente sotto la scrivania. Viene accesa un'altra luce. Senti Mueller che vaga per l'ufficio parlando da solo. Si siede alla scrivania, e la sua scarpa sinistra quasi ti pesta la mano destra; poi si mette a scrivere a macchina. Ma tira fuori il foglio, spazientito, e ne prende un altro. Questa volta sta usando la penna: la senti grattare sul foglio di carta. Finisce la lettera, l'asciuga con la carta assorbente: anche per oggi il suo lavoro è finito. Mueller scosta rumorosamente la sedia e si allontana lentamente. Se n'è andato! Sei rimasto per parecchio tempo in una posizione terribilmente scomoda. Hai rischiato veramente grosso! Con sollievo senti i passi del direttore allontanarsi lungo il corridoio.
Se ti allontani dall'ufficio di Mueller, vai al **121**.

continua

Altrimenti lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-5, vai al **330**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **207**.

299

"Senza avere la prova di un movente" ti ricorda il famoso detective, "provare un'intenzione criminale è pressoché impossibile".
Vai al **305**.

300

Mentre attendi in ansia, con un sospiro Holmes appoggia la pipa sul tavolo. "Mi dispiace ma non possiamo seguire il tuo caso per il momento. Ti consiglierei di rivolgerti al commissariato di polizia locale".
"Questo sarebbe il modo più sicuro per perdere definitivamente l'amicizia di Mark!" esclami sconvolto all'idea di dover seguire il consiglio di Holmes. "Informerebbero suo padre. Quando Mark ha scoperto che gli avevano rubato il gioiello ha implorato che Mueller non chiamasse la polizia, e Mueller, forse per evitare uno scandalo che infangasse il prestigio della scuola, lo ha assecondato".
"Mmh, se ci è possibile cercheremo di venirti a trovare a Belton, ma temo che per il momento sarai solo soletto" cerca di concludere il famoso detective. "Ma devi promettere di scrivermi ogni giorno il resoconto dettagliato degli avvenimenti e delle tue scoperte. Mi interesserò al caso e farò delle discrete indagini per conto mio. Forse riceverai mie notizie tramite lettera. Ma adesso dobbiamo proprio andarcene, Watson". Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-6, vai al **361**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **340**.

301

Ti dirigi velocemente verso l'edificio dell'amministrazione. Ti arrampichi faticosamente sul davanzale ed osservi la scena attraverso una fessura tra le tende. Il signor Rafferty consegna una busta a Mueller. Mueller la prende ed apre una cassaforte che si trova dietro la sua scrivania. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-8, vai al **287**.

Se invece ottieni 9-12, vai al **310**.

302

Accanto alle impronte trovi il mozzicone di un sigaro sottile. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.

Se ottieni 2-7, vai al **127**.

Se invece ottieni 8-12, vai al **139**.

303

Dopo innumerevoli tentativi e sforzi riesci a ricostruire parte della lettera:

... problema in questione ha assunto un' ... Alcuni avvenimenti ... dello smeraldo ... enorme pericolo per te ed anche per me ... a casa lo smeraldo quando ritorni ... discrezione. Se potessi venire ... spiegherò meglio ... la mia fiducia ... buon Avery, ne sarai ... riabbracciarti presto ...

Riconosci il sigillo del padre di Mark sulla busta. Riporta l'**Indizio C**. Vai al **284**.

304

Ti ricordi che Richard Bingley ha fissato un appuntamento alla radura con Becky alle tre del pomeriggio. Sono le 2.15.

Se vai alla radura, vai al **251**.
Altrimenti vai al **232**.

305

Holmes sospira insoddisfatto, mentre tu ti muovi nervosamente sulla sedia. "Dopo tutto, questo furto ci fornisce un rompicapo interessante anche se estremamente semplice" commenta con aria svogliata. "Rimettere insieme i pezzi è un esercizio piacevole ed elementare".
"Ancora non capisco!" esclami interdetto.
Se vuoi giocare l'avventura di nuovo senza sentire la spiegazione di Holmes, ritorna al Prologo ed inizia di nuovo il gioco.
Se invece vuoi sentire la spiegazione di Holmes, vai al **332**.

306

Deduci che le impronte degli stivali hanno seguito le altre impronte. Vai al **144**.

307

Arrivato in stazione comperi un biglietto da due scellini, sali in treno e trovi un posto poco lontano da Becky. Sottrai l'importo del biglietto dal Foglio d'Identità.
State viaggiando verso Londra e si prospetta una bella gita. Becky sembra agitata, e appena arrivati alla stazione esce quasi di volata dal treno. Una fioraia ti si avvicina con la sua merce, e non riesci a togliertela di dosso. Quando riesci a liberarti Becky ormai è scomparsa in mezzo alla folla. Seccato molli un calcio ad un lampione mentre la fioraia ti guarda sbigottita.

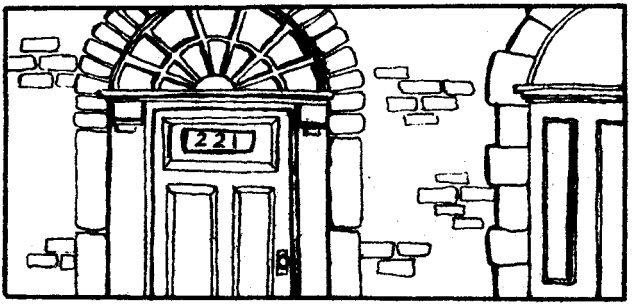
Anche se prendi il primo treno troverai la scuola già chiusa. Decidi quindi di lasciare la stazione e di andare a Baker Street, dove però dovrai essere pronto a presentare a Holmes la tua soluzione del mistero dello smeraldo.
Vai al **202**.

308

Che razza di sfortuna! Le tende sono chiuse.
Vai al **185**.

309

Nella carrozza c'è un passeggero che sta guardando fuori del finestrino, ma non riesci a scorgere chi è.
Se ti avvicini all'ufficio del signor Mueller, vai al **271**.
Altrimenti vai al **185**.



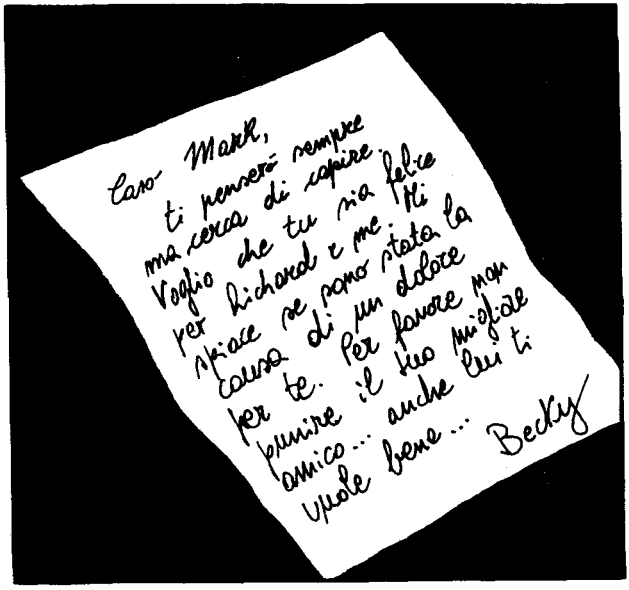
310

Aguzzi lo sguardo e riesci a vedere la combinazione della cassaforte: 38 a destra, 6 a sinistra, 45 a destra. Riporta l'**Indizio HH**. Vai al **296**.

311

Ritorni verso la scuola prestando attenzione ad eventuali indios, anche se ti trovi sulla strada principale. Le fronde degli alberi formano una cupa galleria sopra la tua testa. Improvvisamente senti il verso di un uccello: ti giri di scatto, impaurito, ma ti accorgi che una quaglia ha preso il volo dal sottobosco e il battere delle sue ali fa uno strano fruscio. Anche se ti senti più sicuro su questa strada che nel bosco, nulla toglie che tu possa venire avvicinato da uno sconosciuto. Questa è la prima volta che sei contento di varcare i cancelli della scuola e ti metti a correre lungo l'ampio viale.
Arrivato in camera non riesci a trovare Mark. Sulla scrivania vedi una busta sporgere da un libro di Mark. Nella

speranza di avere qualche notizia su dove si trova Mark o lo smeraldo, ti azzardi ad aprirla e leggi:



Riporta l'**Indizio H**. Mark entra improvvisamente nella stanza e ti passa accanto. La lettera si trova ancora sulla scrivania. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **199**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **233**.

312

"Sono certo che Joe Miller sta ricattando suo fratello, il direttore Mueller" dici con aria soddisfatta.
"Questo può essere un movente" concorda il famoso detective, "ma risulta essere molto debole".
Vai al **305**.

313

Corri all'inseguimento di Muskrat in direzione degli scogli, fino a raggiungere un grosso masso davanti all'apertura di una grotta. Non puoi andare oltre senza correre il rischio di venire scoperto e decidi pertanto di nasconderti lì dietro. Considerata la situazione memorizzi la posizione della grotta: tornerai più tardi ad esplorare il cunicolo dove Muskrat si è infilato. Riporta l'**Indizio AA**.
Ritorni velocemente sui tuoi passi verso l'albero in cui è conficcata la freccia. Mentre passi accanto a due enormi querce senti improvvisamente una fitta che ti toglie il fiato. Il bosco inizia a girare vorticosamente, la testa si fa pesante e non riesci a tenerti in equilibrio. Inciampi sul terreno accidentato pieno di radici e ruzzoli rovinosamente verso una radura. Il verso frastornante degli uccelli ti avvolge completamente. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-8, vai al **157**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **322**.

314

Il ramo si rompe mentre cerchi di ritornare verso il tronco dell'albero, è troppo tardi! Cadi rumorosamente a terra e quasi ti sloghi una caviglia. Alzi lo sguardo e vedi qualcuno che sta correndo verso di te. È Bingley! Ti rialzi a fatica e zoppicando corri verso il bosco. Riduci di un punto il tuo bonus di Astuzia per il resto dell'avventura. Hai quasi raggiunto il bosco quando Bingley apre il cancello, ma fai in tempo a nasconderti dietro un albero. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-6, vai al **337**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **145**.

315

Guardi attentamente la scena. Il vecchio Rafferty e Mueller stanno discutendo animatamente, ed il vecchio alza le braccia apparentemente in un gesto di frustrazione. Rafferty sventola sotto il naso di Mueller un ritaglio di giornale ... forse l'articolo riguardante la fine di Mahoney causata dalla freccia indiana. Ma quando dalla tasca estrae una freccia e la mostra al direttore, quest'ultimo impallidisce violentemente.
Rafferty allora prende un portagioielli nero dalla sua valigetta, e l'appoggia sulla scrivania. Come risposta Mueller prende un fascio di lettere da un cassetto e le alza in aria. Rafferty si allontana lasciando la valigetta ed il portagioielli sulla scrivania, si mette il cappotto e si gira per andarsene. Mueller, evidentemente preda della disperazione, gli grida alle spalle: "Avevamo stipulato un contratto!" Riporta l'**Indizio EE**.
Vai al **185**.

316

"Cribbio, ho lasciato i soldi a scuola. Le porterò i soldi domani" prometti, "adesso le firmo una nota".
Con un sospiro l'uomo acconsente. Consegni il foglio e ricevi la tua lettera.
Vai al **180**.

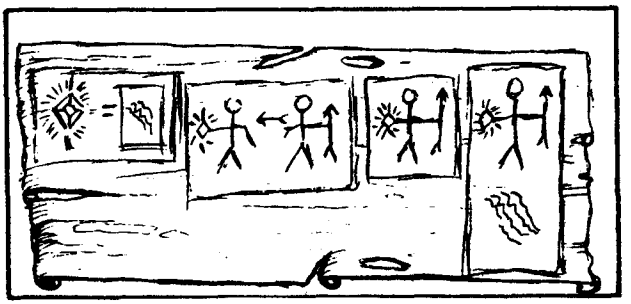
317

Bingley inizia a litigare con il proprietario, ma dopo alcune battute il vecchio si avvicina alla cassa ed inizia a contare una manciata di banconote che poi consegna al tuo amico. Bingley deve avere intascato una trentina di sterline! Riporta l'**Indizio A**.
Ti allontani velocemente dal negozio per evitare che Bingley ti veda, ma quando decidi di iniziare di nuovo l'inseguimento Bingley ormai si è perso in mezzo alla mol-

titudine di straccioni e venditori ambulanti che affollano la via principale. Rassegnato ti dirigi verso la stazione. Vai al **224**.

318

Esamini attentamente la freccia: ha una punta di metallo, simile ad un amo, macchiata di nero. Curaro, dall'America del Sud? Noti che sull'asta è legato un rotolo di carta. Lo srotoli: è un pezzo di corteccia di betulla con alcuni disegni.



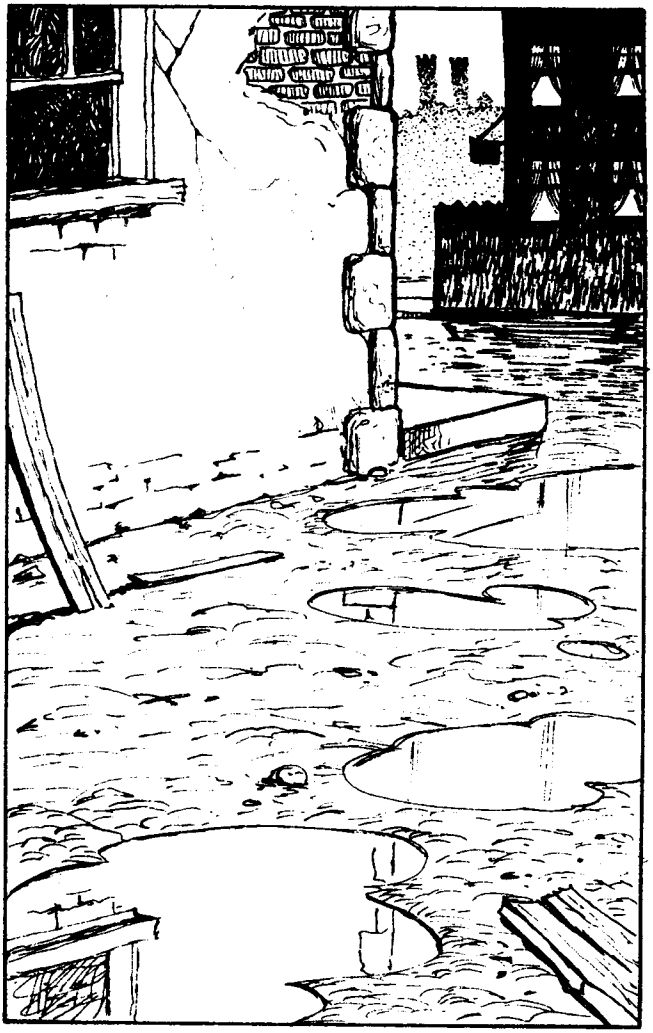
Sotto ai disegni trovi scritte le seguenti parole:

PIETRA DELL'ACQUA NOSTRA. NOI UCCIDERE CHI POSSEDERE. TROVARE E DARE NOI

Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Cultura.
Se ottieni 2-9, vai al **366**.
Se invece ottieni 10-12, vai al **345**.

319

Pedini con ostinazione Bingley nella zona più squallida di Londra, fino a raggiungere la Upper Swandham Lane, un vicolo maleodorante e lordo nascosto dietro alle banchine lungo la riva settentrionale del Tamigi. Dagli scantinati dei fatiscenti edifici salgono vapori di oppio. Ri-



chard oltrepassa uno spaccio di liquori ed entra in un vecchio Monte di Pietà dalle finestre sudicie. In vetrina sono esposti vecchi strumenti musicali, argenteria, un servizio da tè e svariate anticaglie di cattivo gusto. Ti avvicini lentamente per non farti vedere e noti che Richard sta consegnando alcuni oggetti al padrone del negozio. Aguzzi la vista per scoprire di cosa si tratta. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-7, vai al **234**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **120**.

320

Il gioiello brilla di una luce bluastra e non verde. Non può essere lo smeraldo del Fiume Nero! Riporta l'**Indizio NN**. Scendi dall'albero e ritorni in fretta verso il collegio.
Vai al **223**.

321

"È stato Richard Bingley a rubare lo smeraldo!" esclami disperato.
Vai al **365**.

322

Nonostante il dolore riesci a rotolare su te stesso e a cercare riparo. Forse c'è qualcuno che ti insegue, ma per quanto ti sforzi di guardare in mezzo agli alberi non riesci a distinguere altro che tronchi. Ti metti in salvo dietro un enorme masso alla tua sinistra, trascinandoti sui gomiti sul terreno pieno di sterpi e foglie. Gli uccelli nascosti tra le fronde intensificano le loro grida come se volessero prenderti in giro. Improvvisamente un sibilo acuto fende l'aria: rotoli velocemente sul fianco sinistro. Una freccia si è conficcata nel terreno! L'afferri, ma non hai il tempo sufficiente per capire cosa sta succedendo che un altro sibilo, più minaccioso del primo, sta puntando verso di

te. Se ti è cara la pelle devi scappare! Corri verso la città inciampando sul terreno accidentato, ma una volta raggiunto il limitare del bosco ti senti salvo. Ora finalmente puoi esaminare la freccia misteriosa! Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-5, vai al **132**.
Se invece ottieni 6-12, vai al **318**.

323

"Mi sta inseguendo!" urli disperato.
"Chi ti sta inseguendo?" chiede il controllore con un sorriso incredulo gonfiando le sue guance paffute.
Lomax apre minaccioso la porta della carrozza.
"Eccolo! È lui!"
"Sembra avere proprio fretta!" Lomax capisce la situazione: si ferma e si gira di scatto per andarsene.
"Ehi, signore!" urla il controllore, ma Lomax se n'è già andato.
"Sta bene, lo lasci andare" mormori sollevato. "C'è stato un lieve fraintendimento. Ma preferirei rimanerle vicino, se non le dispiace".
"Hai avuto a che fare con un bel tipo, eh? Bene, mi piacciono proprio i ragazzini combattivi. Se ti va ti posso mostrare la sala macchine".
Per il resto del viaggio rimani accanto al controllore, un tipo burbero ma simpatico che puzza leggermente di tabacco stantio.
Vai al **244**.

324

"È stato Muskrat Rafferty a rubare lo smeraldo!" balbetti con voce disperata.
Vai al **365**.

325

Cerchi disperatamente il pannello nascosto, ma è inutile. A quanto pare non riesci a trovarlo! Afflitto te ne vai attraverso una piccola finestra e ti affretti a raggiungere Baker Street per raccontare a Holmes le tue ultime scoperte. Vai al **297**.

326

Le impronte attirano la tua attenzione: ma sì, la forma particolare della W sul tacco e le tacche orizzontali sulla suola! Non è la prima volta che le vedi! Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-7, vai al **143**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **191**.

327

Becky gira la testa e sfortunatamente non riesci più a sentire nulla.
Improvvisamente Mark prende un sasso da terra e lo scaglia contro un albero, dicendo qualcosa riguardo all'"unica cosa preziosa cui veramente tenevo". Riporta l'**Indizio DD**. Dice ancora qualcosa sulle lezioni e poi se ne va senza salutarla.

Becky è ancora seduta sull'orlo della fontana di pietra, con il viso tra le mani, e sta piangendo. Improvvisamente si alza, si asciuga gli occhi ed entra velocemente in casa. Dopo cinque minuti esce con una valigia. Ti sorge un dubbio: decidi di seguirla alla stazione.
Se decidi di salire in treno con lei, vai al **307**.
Altrimenti vai al **218**.

328

Qualcuno sta bussando alla porta. Higby-Ross entra e ti invita ad un tè per la tua classe organizzato nel pomeriggio nell'appartamento del direttore. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-8, vai al **282**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **241**.

329

Ti avvicini alla vetrina ma non riesci a vedere Rafferty: forse è uscito da una porta secondaria!
Entri nel negozio.
"Posso aiutarti, ragazzo?" mormora con voce burbera il negoziante.
Dai una rapida occhiata al negozio. Lunghi scaffali di verdura inscatolata ricoprono la parete posteriore del negozio, ma i piselli in scatola hanno attirato la tua attenzione. Una scatola in particolare ti incuriosisce: chissà perché mai è messa di traverso?
"Ho bisogno di una scatola di piselli" rispondi al negoziante.
"Sono in quello scaffale lì in fondo!"
"Grazie!" Afferri la scatola di piselli adagiata su un lato. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-7, vai al **153**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **350**.

330

Ti avvicini alla cassaforte.
Se hai riportato l'**Indizio HH**, vai al **228**.
Altrimenti vai al **124**.

331

Ma certo, l'hai ritrovata! A passi veloci percorri il sentiero erboso che conduce verso la grotta.
Vai al **281**.

332

Holmes inspira profondamente ed inizia una lunga spiegazione. "Il signor Mueller promise a sua madre di prendersi cura di Joe, il fratello ubriacone. Facendo affidamento su questa promessa, il fratello si trasferì in questa piccola cittadina, cambiò il cognome in Miller e si fece mantenere dalla 'carità' di suo fratello, il direttore Mueller. Nel tentativo di comperare il silenzio di Joe Miller, Mueller iniziò ad appropriarsi indebitamente dei fondi della scuola e, nella speranza di riguadagnarli, iniziò a fare investimenti fallimentari; il che peggiorò la situazione finanziaria della scuola. I debiti aumentavano e gli edifici si deterioravano di giorno in giorno. Temendo la sospensione dell'attività e quindi la scoperta dei

suoi loschi traffici, il signor Mueller ha colto l'occasione di recuperare i soldi perduti rubando lo smeraldo del Fiume Nero. Quando venne rubato il carillon di Higby-Ross, Mueller ordinò la perquisizione delle stanze; e fu in questa occasione, oppure durante uno dei pasti a cui presiedeva molto raramente, che scoprì il doppio fondo nel baule di Mark Avery. Essendo un prestigiatore dilettante non gli fu difficile sottrarre la catenina a Mark mentre era svenuto durante la partita di rugby. Si rivolse poi ad una persona della malavita, il signor Rafferty, il cui figlio frequenta la Belton School, per vendere il gioiello ricavandone una bella somma. Ma quando venne divulgata la notizia della fine di Mahoney diventò molto difficile vendere lo smeraldo e altrettanto pericoloso tenerlo: Rafferty allora lo restituì a Mueller".
Mentre Holmes si riaccende svogliatamente la pipa cerchi di ricordarti tutto quello che il famoso detective ha detto finora.
"Mark Avery e Richard Bingley erano grandi amici" prosegue il famoso detective soffiando una colonnina di fumo azzurrognolo. "Mark incontrò Becky Connoly al villaggio e se ne innamorò perdutamente. Grazie a lui Becky incontrò Richard Bingley e questa volta fu lei ad innamorarsi, lasciando Mark pieno di rancore e stizza. Poiché i genitori di Richard Bingley si opponevano al suo matrimonio con una ragazza di ceto inferiore, il giovane Richard decise di nascondere ai suoi nobili genitori il suo amore per la ragazza. Mise in vendita tutti i suoi preziosi per essere in grado di comperarle i regali".
"È tutto logico" concordi.
"Muskrat tentò di sottrarre lo smeraldo come aveva fatto con altri oggetti preziosi in precedenza, ma non ci riuscì" prosegue Holmes guardando fuori della finestra. "Combinazione volle che suo padre stesse progettando la stessa cosa con il signor Mueller. Anche Oxy desiderava ardentemente quella pietra, e pensava che Muskrat l'avesse

rubata prima di lui, ma non era sufficientemente sveglio per progettare il furto del tesoro del tuo amico".
Holmes si ferma per aspirare una boccata di fumo che gli avvolge quasi completamente il viso affilato. "Un enigma particolarmente singolare e curioso ha attraversato la tua giovane esistenza e tu, nonostante la tua fresca ingenuità e le risorse limitate, hai notevolmente aiutato alla soluzione del mistero. Complimenti, ragazzo! A proposito di deduzioni, ecco il passo di Watson risuonare sulle scale, se non mi sbaglio".
Il dottor Watson entra trafelato nella stanza e racconta che il direttore è stato ritrovato svenuto nel bosco dietro Perkins Hall, con una freccia conficcata nel fianco ed un portagioielli aperto in mano. Mark sta bene ed è al sicuro, e vorrebbe vedere il suo caro amico David, mentre Becky Connoly e Richard Bingley sono riusciti a fuggire.
Holmes si alza ed appoggia la sua gloriosa pipa. "Vieni a trovarci quando capiti a Baker Street, signorino Rogers. E se dovesse mai capitarti qualche altra avventura, sarò onorato di esserti d'aiuto. Ed ora, signori, credo che la signora Hudson voglia la nostra più completa disponibilità per un banchetto particolarmente delizioso". FINE

333

Ti muovi silenziosamente dietro i lunghi scaffali mentre il negoziante cerca di inseguirti lungo lo stretto corridoio. Improvvisamente ti senti afferrare per il collo. "E così abbiamo un ladruncolo tra noi, eh?" ghigna il corpulento negoziante. A viva forza ti porta fuori dal negozio e con un calcio ti fa volare in mezzo alla strada. Ti rialzi indolenzito e lentamente ti allontani dal negozio, gettando di tanto in tanto uno sguardo malevolo. Dopo alcuni minuti riappare Rafferty: con un gesto autoritario ferma una carrozza, vi sale e scompare in mezzo al traffico lasciandoti con un palmo di naso. Ti incammini afflitto

verso il 221B di Baker Street, per raccontare a Holmes gli ultimi avvenimenti.
Vai al **297**.

334

Il veicolo è troppo instabile e non riesci a raggiungere il cavallo. Ritorni afflitto sul carretto.
Vai al **162**.

335

Dopo numerosi tentativi ed errori riesci a ricostruire parte della lettera:

... dello smeraldo ... orme pericolo per te ed anche ... orti a casa lo smeral ... discrez ... che peggiorare la nostra ... mantieni gelosamente ... ongo in te tutta ... Avery, ne sarai completamente degno ... bracciarti pre ...

Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-8, vai al **255**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **186**.

336

Mueller sta parlando da solo! La maniglia della porta gira ed il direttore entra con passo felpato. La situazione si fa

pericolosa, potresti venire scoperto. Ti avvicini furtivamente alla porta e con uno scatto fuggi a testa bassa. Che mi abbia visto? ti chiedi. Scendi velocemente le scale e te ne ritorni in camera dove ti infili subito a letto, senza nemmeno svestirti. Un attimo più tardi, intimorito, senti dei passi salire le scale, camminare lungo il corridoio ed allontanarsi.
Vai al **206**.

337

Bingley ti vede ed inizia a rincorrerti. Cerchi di svignartela in mezzo al bosco ma vieni subito raggiunto. Bingley ti scaraventa a terra inferocito.
Vai al **262**.

338

Ritorni al numero 221B di Baker Street, e speri di trovare Holmes e il dottor Watson ancora lì. Bussi timidamente ed arrossisci di colpo quando Watson apre la porta.
"Dove diavolo sei fuggito?" chiede leggermente seccato.
"Veramente strabiliante, sfrecciare via a quel modo".
"Entra" ti invita Holmes sorridendo. "Siamo fortunati, Watson, è degno degli irregolari di Baker Street. Mi fa sentire un po' più tranquillo". Mentre cerchi di riprendere fiato Holmes allunga una mano per prendersi la pipa ed il tabacco.
Vai al **300**.

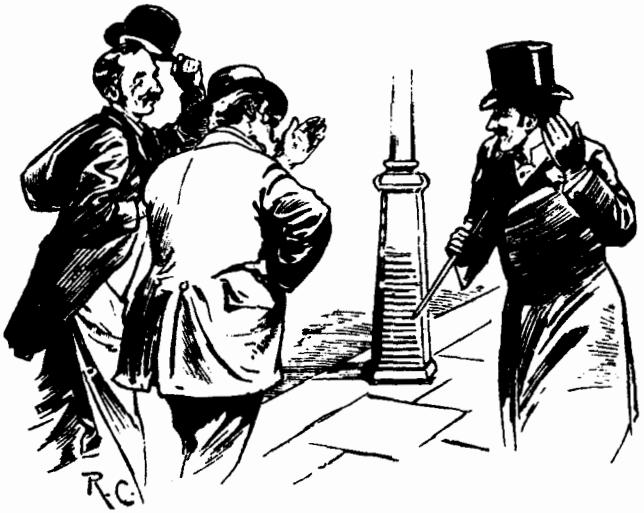
339

"Eh, sì, mio fratello ve le suonerà per bene!" continua a farfugliare l'ubriacone. Un senso di nausea ti attanaglia la gola.
"Allora lei fa parte di una grande famiglia, eh?" gli chiedi.
"Proprio così!" si pavoneggia Miller.

"Duchi e conti?" soffochi a stento una risatina.
Miller ti prende per una manica. "Attento a come parli!"
"Mi scusi". Estrai uno scellino dalla tasca. "Le interesserebbe comperarsi qualcosa con cui bagnarsi la gola?"
"Non mi dispiacerebbe affatto".
"Mi parli della sua famiglia".
"Ehi, come sarebbe? Cosa stai tentando di fare?" Miller ti guarda con aria minacciosa. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-8, vai al **149**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **183**.

340

Lasci l'appartamento di Holmes con aria sconsolata, ma appena raggiungi la strada principale scorgi Richard Bingley che sta camminando tra la gente in un vicolo laterale.
Se lo segui, vai al **319**.
Altrimenti vai al **224**.



341

Nessuno dei tuoi due amici è a casa! Lasci un messaggio dove spieghi le tue avventure nelle ultime ore, e chiedi l'aiuto di Holmes spiegando che vorresti lasciare la polizia fuori da tutta questa faccenda. Dopo avere salutato la signora Hudson, ti affretti a ritornare alla Belton School. Chissà come riuscirai a giustificare la tua assenza!
Vai al **218**.

342

Distingui chiaramente le parole "soldi" e "smeraldo" e qualcosa riguardante una "pietra". Ad un tratto Oxy ghigna rabbioso e si avvicina minacciosamente all'impaurito Muskrat, impedendogli la fuga con la sua corporatura massiccia.
"Voglio lo smeraldo!" urla Oxy inferocito. "Mi hai imbrogliato anche questa volta!" Da dietro le sue spalle senti una musica soave, leggera come una pioggia di fiocchi di neve. Oxy sembra ipnotizzato dalla musica carezzevole. Muskrat ne approfitta e schivando Oxy fugge dalla grotta. Ti appiattisci addosso alla parete per non farti scoprire. Riporta l'**Indizio BB**. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-8, vai al **114**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **277**.

343

Il braccio è paralizzato dal dolore, respiri affannosamente e ti senti completamente indolenzito. Riduci di un punto il tuo bonus di Abilità per il resto dell'avventura.
Vai al **370**.

344

Che strabiliante idea! Ti inginocchi sotto il letto e scopri che c'è una grata che dà direttamente nella camera sotto-

stante. Se solo riuscissi a trovare la stanza sopra o sotto quella di Rafferty riusciresti a sentire la loro conversazione. Dato che la sua stanza si trova all'ultimo piano, come la tua, devi trovarne una al piano sottostante. Ti incammini verso le scale e conti le stanze tra quella di Rafferty e le scale.
Arrivato al piano di sotto conti di nuovo le stanze ed arrivi alla stanza 215. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Carisma.
Se ottieni 2-6, vai al **360**.
Se invece ottieni 7-12, vai al **213**.

345

Il secondo riquadro raffigura un uomo che lancia una freccia ad un'altra persona, che tiene in mano un oggetto splendente a forma di diamante: lo smeraldo! Il terzo riquadro rappresenta una persona che tiene in una mano lo smeraldo e nell'altra la freccia. Sembra che abbia sconfitto l'uomo con lo smeraldo e che ora lo tenga in mano lui stesso. Il quarto riquadro lo raffigura sopra delle linee ondulate che stanno ad indicare un corso d'acqua: il Fiume Nero? Il primo riquadro identifica lo smeraldo con il Fiume Nero ed indica che gli Indios del Fiume Nero sono i legittimi proprietari della preziosa gemma.
Sei riuscito a decifrare il messaggio: 'La pietra proveniente dall'acqua (lo smeraldo) è nostro. Faremo del male a chiunque l'abbia preso. Trovate la gemma e restituitecela'.
Vai al **366**.

346

Ti avvicini furtivamente all'entrata della grotta. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-8, vai al **178**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **117**.

347

Parlano sottovoce, e stenti a capire cosa dicono. Mentre si abbracciano noti una catenina al collo di Becky con un pendente ed una bellissima pietra. Riporta l'**Indizio N.**
Ti sporgi un po' per sentire meglio ma il ramo inizia a cedere. Stai per cadere! Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Abilità.
Se ottieni 2-6, vai al **211.**
Se invece ottieni 7-12, vai al **314.**

348

Holmes aspira una bella boccata di fumo dalla pipa. "Capisco benissimo come i tuoi sospetti siano caduti su di lui. Anch'io nutrivo seri sospetti in questa direzione. Tuttavia hai considerato tutte le prove pertinenti al caso? Ad esempio, il fatto che ultimamente il cibo in collegio fosse notevolmente peggiorato? Oppure che si risparmiasse la luce fino al punto di abolire le ore serali di studio? Ed anche il fatto che gli edifici stessi non fossero stati sottoposti a migliorie ormai indispensabili? Dimmi tutto ciò che sai, giovanotto, e che possa anche lontanamente riguardare il caso e con quello che sono riuscito a scoprire dalle mie ricerche vedrò di spiegarti questo singolare mistero".
Racconti a Holmes dettagliatamente tutti i particolari del caso, mentre il detective si fuma un'intera pipa di tabacco. Quando hai finito, il tuo amico fa un lungo respiro.
"Il direttore della tua scuola, il signor Mueller, promise a sua madre di prendersi cura di Joe, il fratello fannullone ed ubriacone" riassume il grande detective soffiando una lunga colonna di fumo bluastro. "Facendo affidamento su questa promessa, il fratello si trasferì in questa piccola cittadina, si cambiò il cognome in Miller e si fece mantenere dal signor Mueller. Nel tentativo di comperare il

silenzio di Joe Miller, Mueller iniziò ad appropriarsi indebitamente dei fondi della scuola, e nella speranza di riguadagnarli iniziò a fare investimenti fallimentari; il che peggiorò la situazione finanziaria della scuola. I debiti aumentavano e gli edifici si deterioravano di giorno in giorno. Temendo la sospensione dell'attività e quindi la scoperta dei suoi loschi traffici, il signor Mueller ha colto l'occasione di recuperare i soldi perduti rubando lo smeraldo del Fiume Nero. Quando venne rubato il carillon di Higby-Ross, Mueller ordinò una perquisizione delle stanze, e fu in questa occasione, oppure durante uno dei pasti a cui presiedeva molto raramente, che scoprì il doppio fondo nel baule di Mark Avery. Essendo un prestigiatore dilettante non gli fu difficile sottrarre la catenina a Mark mentre era svenuto durante la partita di rugby. Si rivolse poi ad una persona della malavita, il signor Rafferty, il cui figlio frequenta questo collegio, per vendere il gioiello ricavandone una bella somma. Ma quando venne divulgata la notizia della fine di Mahoney diventò molto difficile vendere lo smeraldo e altrettanto pericoloso tenerlo: Rafferty allora lo restituì a Mueller. Il direttore allora cercò di scappare con la preziosa pietra ma la sua avidità gli ha fatto trovare una pietosa fine".
Ascolti assorto le deduzioni di Holmes.
"Mark Avery e Richard Bingley erano grandi amici" prosegue il famoso detective guardandoti distrattamente. "Mark incontrò Becky Connoly al villaggio e se ne innamorò perdutamente. Grazie a lui Becky incontrò Richard Bingley e questa volta fu lei ad innamorarsi, lasciando Mark pieno di rancore e stizza. Poiché i genitori di Richard Bingley si opponevano al suo matrimonio con una ragazza di ceto inferiore, il giovane Richard decise di fuggire con lei a Parigi. Mise in vendita tutti i suoi preziosi, per essere in grado di comperare i regali per Becky e per avere i soldi sufficienti per la fuga".

"Capisco" mormori meravigliato dalla capacità di Holmes di collegare i diversi fatti tra loro.
"Muskrat tentò di sottrarre lo smeraldo, come aveva fatto in precedenza con altri oggetti preziosi, ma non ci riuscì" prosegue Holmes guardando fuori della finestra. "Combinazione volle che suo padre stesse progettando la stessa cosa con il signor Mueller, indipendentemente l'uno dall'altro. Anche Oxy desiderava ardentemente quella pietra, e pensava che Muskrat l'avesse rubata prima di lui, ma non era sufficientemente sveglio per progettare il furto del tesoro del tuo amico. A proposito di amici, ecco il passo di Watson risuonare per le scale, se non mi sbaglio, ed il nostro amico ci dirà di più sul destino del gioiello".
Il dottor Watson entra trafelato nella stanza e racconta che il direttore è stato ritrovato svenuto nel bosco dietro Perkins Hall, con una freccia conficcata nel fianco ed un portagioielli aperto in mano. Mark sta bene ed è al sicuro, e vorrebbe vedere il suo caro amico David, mentre Becky Connoly e Richard Bingley sono riusciti a fuggire.
Holmes aspira un'ennesima boccata di fumo, con il viso affilato avvolto in una nuvola di nebbiolina azzurrognola. "Non mi scoraggerei se fossi in te, giovane signorino Rogers. Un enigma particolarmente singolare e curioso ha attraversato la tua giovane esistenza, e pochissimi, senza le mie capacità, sarebbero stati in grado di risolverlo".
Watson appoggia una mano amichevole sulla tua spalla. "Spesso sono stato il bersaglio di simili complimenti! Siamo compagni, caro ragazzo, e sono onorato di chiamarti amico. Vieni a trovarci quando capiti a Baker Street".
Holmes si alza ed appoggia la sua gloriosa pipa. "Permettimi di estendere il medesimo invito, signorino Rogers. E dovesse mai capitarti qualche altra avventura, sarò onorato se potrò esserti d'aiuto. Ed ora, signori, credo che la

signora Hudson voglia la nostra più completa disponibilità per un banchetto particolarmente delizioso". FINE

349

Corri velocemente in mezzo alla fitta vegetazione all'inseguimento dello sconosciuto. L'inseguimento è duro, ma riesci a stargli dietro! Riesci a vederlo da lontano: mezzo nudo, l'uomo ha il corpo dipinto con disegni vivaci, in giallo, verde e nero, raffiguranti un corso d'acqua. Ai fianchi porta un perizoma dipinto con gli stessi disegni e colori. Ce la metti tutta e quasi lo raggiungi vicino alle due enormi querce.

Improvvisamente un dolore lancinante ti paralizza. Il bosco, il sentiero, tutto inizia a girare vorticosamente sotto i tuoi piedi. Inciampi in una radice e cadi rovinosamente in mezzo ad una radura. Lo stridio degli uccelli rimbomba minaccioso nei tuoi poveri orecchi. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-8, vai al **157**.

Se invece ottieni 9-12, vai al **322**.

350

Dietro alla misteriosa scatola di piselli noti la maniglia di una porta ed una fessura verticale dalla quale intravedi una striscia di luce. Riporta l'**Indizio GG**.

Vai al **153**.

351

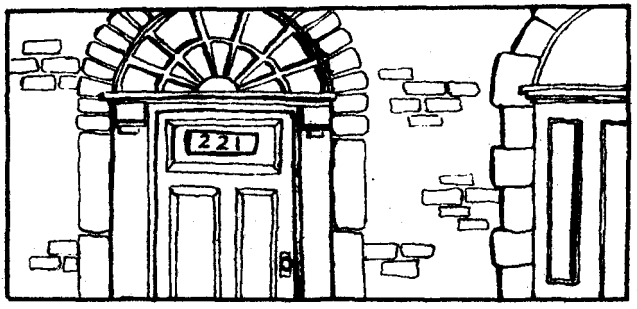
"Non ho i soldi" sibila Muskrat stringendosi nelle spalle.
"Allora dov'è lo smeraldo?" urla Oxy.
"Non ho nemmeno lo smeraldo".
"Bugiardo! A me non la dai a bere! Sei stato tu a rubarlo!"
"No, non è vero. Non ce l'ho io!"
Oxy ribolle di rabbia e minaccia il suo amico con un inquietante pugno davanti al viso. "Mi hai detto che l'hai rubato tu".
"Ti ho detto che ho rubato qualcosa, ma non lo smeraldo. Oh, ho tentato anche quello naturalmente, ma ..."
"Cos'hai preso allora?" chiede Oxy impaziente.
Da sotto una coperta nascosta in mezzo alla polvere, Muskrat estrae un carillon.
"Prendi questo" Muskrat dice consegnandoglielo. "Vale un sacco di soldi".
"Che me ne faccio di questo coso?" sbotta Oxy inferocito. "Voglio i miei maledetti soldi o lo smeraldo ... oppure il tuo sangue. Tu ce l'hai quella pietra!" Oxy avanza minaccioso verso il suo amico terrorizzato, impedendogli la fuga con la sua corporatura imponente. "Voglio lo smeraldo! Mi hai imbrogliato anche questa volta!" Improvvisamente senti una musica, sembra un carillon, una musica soave e leggiadra come una pioggia di fiocchi di neve. Oxy si ferma e gradualmente si calma come ipnotizzato dalla musica. Con un movimento rapido Muskrat guadagna l'uscita della grotta e fugge verso il bosco. Cerchi di appiattirti dietro la roccia per non farti vedere. Riporta gli **Indizi AA**, **T** e **U**. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.
Se ottieni 2-7, vai al **114**.
Se invece ottieni 8-12, vai al **277**.

352

Meravigliato allunghi la mano per afferrare la pipa di Holmes, ora piena di cenere.
Vai al **348**.

353

Mentre stai attraversando il bosco senti l'inquietante verso degli uccelli. Acceleri il passo ma il rumore ti segue da vicino. Improvvisamente una freccia va a conficcarsi in un tronco davanti a te. Ti butti a terra ma un'altra freccia va a finire sul tronco di un albero alla tua sinistra. Il verso degli uccelli diventa sempre più assordante. In preda al panico inizi a fuggire ma inciampi su una radice e ruzzoli pesantemente a terra. Due persone piccole e scure fanno capolino da dietro gli alberi. Gli uccelli continuano a vociare sonoramente ma quando ti rialzi i due sconosciuti non ci sono più.
Il rumore dei volatili inizia ad un tratto ad allontanarsi: sembra quasi ti stiano chiamando.
Se li segui, vai al **187**.
Altrimenti vai al **181**.



354

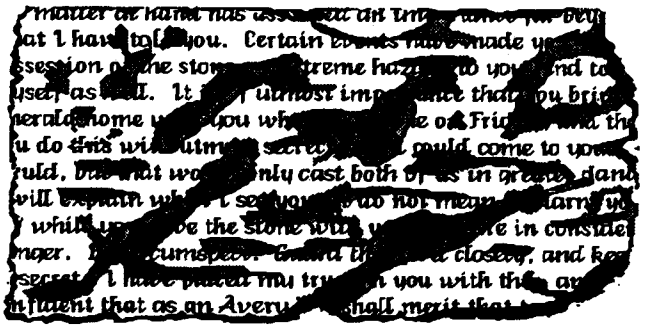
La serratura non cede e non riesci ad aprire la porta dell'ufficio del direttore. Improvvisamente senti dei passi: sta arrivando qualcuno! Impaurito te ne ritorni a letto.
Vai al **174**.

355

Hai capito il suo gioco: allontani lentamente la moneta e nascondi la mano dietro la schiena.
"Mio fratello te le suonerà di santa ragione se viene a sapere come mi hai trattato!" esclama Miller.
"Suo fratello ... ma chi è?"
"Una bella bastonata, come no! A tutti voi signorini, una bella bastonata!"
"Suo fratello ha a che fare con la Belton School?" chiedi sorridendo.
"Non solo ha a che fare con quel posto, ragazzino. Non solo!" continua Miller con aria misteriosa. "Dirige la baracca, caro mio! È il direttore della scuola".
"Lei beve troppo e si rovinerà la salute!"
"Lo posso provare se non mi credi. Perché pensi che abiti in questo lurido posto? Mi dà quel che può. Va bene così. Non mi troverei in queste condizioni se non fosse stato per mia madre. Aveva un debole per lui, gli dava sempre del denaro, gli ha pagato le migliori scuole e ha mandato a lavorare me. E adesso, chi paga? Chi mi mantiene? Mi sembra più che giusto. E adesso dammi lo scellino".
Gli dai la moneta esterrefatto. Sottrai l'importo dal tuo Foglio d'Identità. Come ringraziamento ti sorride di malavoglia scoprendo i denti cariati mentre si dirige verso il pub. L'ufficio postale è lì vicino: camminando lentamente in quella direzione ti chiedi se quello che hai appena sentito corrisponde a verità. Riporta l'**Indizio D**.
Vai al **283**.

356

La lettera è quasi illeggibile. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-5, vai al **255**.
Se ottieni 6-9, vai al **303**.
Se invece ottieni 10-12, vai al **247**.



357

Mentre passi accanto a due enormi querce senti improvvisamente una fitta che ti toglie il respiro. Il bosco inizia a girare vorticosamente, la testa si fa pesante e non riesci a tenerti in equilibrio. Inciampi sul terreno accidentato pieno di radici e ruzzoli rovinosamente a terra, vicino ad una radura. Il verso frastornante degli uccelli ti avvolge completamente. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Astuzia.

Se ottieni 2-8, vai al **157**.

Se invece ottieni 9-12, vai al **322**.

358

Tenti disperatamente di evitare il colpo alzando il braccio, ma la lama va a sbattere contro l'avambraccio: un dolore lancinante ti paralizza completamente. Oxy ti fa inciampare e cadete insieme sul pavimento. Senti un forte dolore alla schiena. Riduci di un punto il tuo bonus di Abilità per il resto dell'avventura. Oxy è comodamente seduto sulla tua schiena e Muskrat si avvicina minaccioso.

Improvvisamente la porta si apre e compare Mark Avery. Salvato in extremis! Vista la situazione si avvicina ed esclama con tono inquisitivo: "Cosa sta succedendo qui?"

"Ho scoperto il nostro ladro" risponde Oxy. "L'abbiamo pescato mentre curiosava nel mio armadio".
"Stavo cercando di trovare lo smeraldo" cerchi di spiegare.
"Stavi rubando, ecco cosa stavi facendo!" biascica con voce lamentosa Muskrat.
Oxy si riavvicina minaccioso. "È lui il ladruncolo che ha preso tutti i nostri orologi e le nostre cose, ed anche il tuo smeraldo, ci scommetterei!"
Anche Mark si avvicina. "Bene, bene, allora sei proprio tu il ladro".
"Stavo solo cercando di trovare lo smeraldo" cerchi di discolparti. "Pensavo che l'avesse rubato Oxy".
"E io forse sono il re di Persia" risponde Mark beffardo, iniziando a tirare calci. "È logico! Nessuno sarebbe riuscito a vendere il gioiello qui in Inghilterra, nemmeno uno come mio padre con tutte le sue conoscenze e la sua influenza. Ma portalo fuori dal paese, fagli attraversare l'oceano fino ad arrivare in America e ..." Lo stivale di Mark sembra avere preso la cadenza di un pendolo. Abbozza un sorriso. "Fai troppo il furbetto per essere un ragazzino studioso, Rogers. Ti do tutto, ti invito persino a casa mia ..." Inizia a pulirsi uno stivale sulla tua giacca dell'uniforme. "Hai veramente una bella giacca. È un vero peccato doverla rovinare così. Deve esserti costata un sacco di soldi. Sai, dovresti imparare ad avere cura delle cose costose. E a te piacciono molto, troppo per uno che non può permettersele!" Così dicendo inizia a pulirsi anche l'altro stivale. "Dategli una bella giacca nuova come questa e non sa nemmeno tenerla pulita" esclama Mark alla coppia ghignante. Lo stivale con la W e le tacche orizzontali ormai è partito e va a finire contro il tuo torace. Muskrat ghigna di gioia. La porta improvvisamente si apre con uno scricchiolio ed entra il signor Dirkforth, professore di matematica e sorvegliante del piano.

"Che sta succedendo qui?" chiede con voce alterata.
Oxy si alza lasciandoti libero. Balzi in piedi e scappi oltrepassando il meravigliato Dirkforth.
Più tardi, dopo le preghiere in chiesa, aspetti nei gabinetti finché tutti sono andati a letto prima di sgattaiolare non visto in camera tua, dove dici una preghiera di ringraziamento per come sono andate le cose. Vai al **204**.

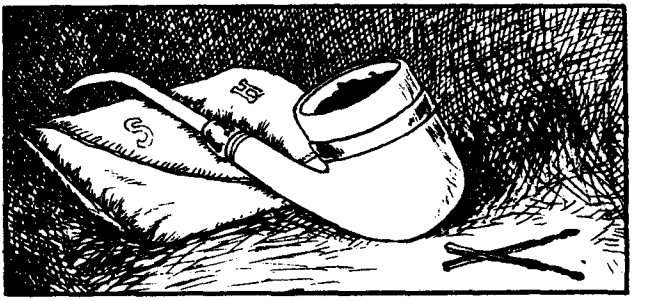
359

Approfittando della tua distrazione, Miller si impossessa dello scellino e se ne va sghignazzando verso il pub. Continua a fumare il mozzicone di sigaro e, prima di scomparire all'interno del locale, si gira e abbozza un ghigno beffardo che scopre i suoi denti cariati e rotti. Seccato, te ne vai verso l'ufficio postale. Sottrai l'importo dal Foglio d'Identità. Vai al **283**.

360

Bussi alla porta e senti un vivace mormorio. Entri e trovi un ragazzo in lacrime: è il piccolo Vincent Higby-Ross.
"Cos'è successo?" gli chiedi mentre ti dirigi verso la grata nel soffitto.
"Qualcuno mi ha rubato il mio carillon!" esclama Vincent con le lacrime agli occhi. "Aveva un bellissimo cavallo dorato da una parte ed una carrozza d'argento dall'altra".
Dalla grata senti solo mormorii incomprensibili.
Higby-Ross continua a piagnucolare. "Non riesco a dormire di sera! E se non dormo, non riesco a studiare e non riuscirò mai ad uscire di qui! E babbo non mi permetterà di ritornare a casa!"
"Perché non riesci a dormire?" chiedi per calmarlo.
"Mi prometti di non ridere?"
Riesci a sentire la voce concitata del vecchio ma non sei in grado di capire cosa dice. "Lo prometto!"

"L'unico modo per addormentarmi è fare suonare il carillon. Lo suonavamo ogni sera a casa. E qui fingo di essere ancora a casa, ma non ritornerò mai più a casa!"
"Tutti odiamo questo posto!" esclami per consolarlo. La conversazione al piano superiore è finita. Lasci il tuo amico e te ne ritorni in stanza più che mai deciso a tenere gli occhi ben aperti in caso di pericolo.
Vai al **216**.



361

Cammini con passo svogliato verso la stazione ferroviaria, deciso a ritornare a scuola. Allo sportello della biglietteria il bello e vanesio Richard Bingley ti saluta con un "Vecchio mio!" e ti racconta che è stato a teatro. "Ho sentito che il nostro grande amico ti si è rivoltato contro!" ti apostrofa con arroganza. Le sue sottili labbra si irrigidiscono ed i suoi lineamenti aristocratici da statua romana tradiscono un certo disprezzo.
"Credo proprio di sì" rispondi con aria sconsolata. "Mark crede che sia stato io a rubargli lo smeraldo".
"Tempi duri, vecchio mio!"
Non riesci a capire se ti sta prendendo in giro. "Non mi ha mai raccontato la ragione del vostro litigio".

"Di sicuro non te la racconterò io!" esclama Bingley, ed il suo viso affilato sembra diventare di marmo. "Ma ho sempre immaginato che sarebbe andata a finire così". Ride con sarcasmo e aspira una boccata di fumo dal suo sigaro Galliardi, che è abituato a fumare, contrariamente ai regolamenti della scuola, sia di fronte agli altri studenti che ai professori, come per sfidarli a punire lo studente più ricco e più famoso della scuola. "Lo sapevo che mi avrebbe ripagato così! C'è materiale sufficiente per diventare santi. Hey! Fai finta di non conoscermi sul treno. Ho la ragazza!" Ride ancora mentre il treno si allontana dagli altri fermi in stazione, lasciando dietro di sé una nuvola di fumo e vapore.
Vai al **293**.

362

Reagisci all'aggressione di Mark assestandogli un bel pugno sul viso. Il tuo amico indietreggia barcollando e va a sbattere contro la parete opposta. Stordito e infuriato se ne va dalla stanza. Ti rialzi e vai a prendere la lettera appallottolata tra la cenere nel caminetto. Dopo esserti messo comodo su una sedia apri il foglio bruciacchiato sulla scrivania e cerchi di leggerlo.
Vai al **356**.

363

I due ragazzi sembrano avere le ali ai piedi. Corrono in mezzo agli alberi, schivando agilmente rami e radici, e in un batter d'occhio ti hanno seminato. Dove sono andati, forse alla grotta?
Se hai riportato l'**Indizio T**, vai al **182**.
Altrimenti lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Intuito.
Se ottieni 2-8, vai al **101**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **182**.

364

Il signor Mueller, prestigiatore dilettante, compare sul palcoscenico avvolto in una nuvola di fumo. In mezzo al pubblico uno studente molla un sonoro rutto e gli altri scoppiano in una fragorosa risata. Mueller impone il silenzio e chiede un volontario. Higby-Ross alza la mano e si incammina verso il palcoscenico. Mentre gli allaccia al collo una catenina d'oro, il direttore abilmente gli ruba il portafoglio. Dopo alcuni attimi di suspense il direttore lo restituisce al povero Higby-Ross e mentre glielo porge lo distrae con un curioso movimento circolare. Gli chiede di andare a prendere qualcosa su un tavolino lì accanto. "A proposito, questo è tuo?" chiede al ragazzino mostrandogli la catenina d'oro. Higby-Ross si tocca il collo ma la catenina è scomparsa. Il pubblico esulta ed applaude. "E forse vuoi lasciarmi anche questo?" gli domanda sorridendo mentre gli ridà il portafoglio.
Riporta l'**Indizio X**.
Da dietro le quinte si sente un forte rumore: dopo qualche secondo compare barcollando Joe Miller, ubriaco fradicio. "Un paio di monete! Un povero che ha bisogno di un paio di monete!" Le luci puntate su di lui sembrano farlo barcollare ancora di più. Si sente al centro dell'attenzione, si guarda attorno soddisfatto con le mani sui fianchi, diritto come un palo, e farfuglia un paio di maledizioni con voce impastata. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-7, vai al **109**.
Se ottieni 8-12, vai al **371**.

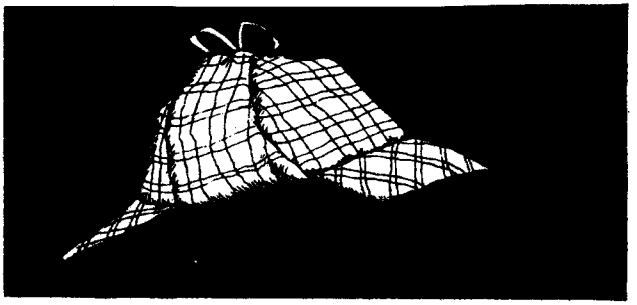
365

Improvvisamente qualcosa come il verso di un uccello attira l'attenzione dei due indios. Con vostro grande stupore vi mollano e scappano dalla stanza. Nel giro di pochi minuti il bosco vicino echeggia dei versi di migliaia di

uccelli, apparentemente impazziti per una ragione a voi sconosciuta. Dopo esserti assicurato che Mark stia bene nonostante lo spavento, decidi di andare al 221B di Baker Street.
"Forse il signor Holmes capirà qualcosa di più da tutta questa faccenda ingarbugliata" esclami rivolgendoti a Mark mentre ti allontani.
Vai al **202**.

366

Infili in tasca la freccia e l'inquietante messaggio e ti incammini deciso verso Belton Village.
Riporta l'**Indizio M**. Vai al **265**.



367

La botta è stata veramente forte! Riduci di un punto il tuo bonus di Intuito per il resto dell'avventura.
Vai al **188**.

368

Quando riprendi conoscenza vedi la signora Hudson china su di te. Ti trovi nell'appartamento di Holmes.

"Povero ragazzo" esclama la signora Hudson. Holmes è seduto nella sua sedia avvolto in una nuvola di fumo azzurrognolo.
"Il nostro giovane amico presto starà meglio, signora Hudson" la incoraggia il famoso detective.
"Che ragazzo coraggioso!" sottolinea la signora.
"Forse un po' troppo!" esclama Holmes.
La signora Hudson ti sorride benevola. "Ti piacerebbero dei biscotti?"
Hai la testa che scoppia ed il braccio paralizzato dal dolore. "Ma come ...?"

Holmes ti sorride enigmatico. "Ho incaricato Watson di venirti ad aiutare. Il tuo amico Mark Avery ti ha trovato in mezzo al bosco, ridotto ai minimi termini a causa degli indios. È stato molto solerte. Watson ti ha portato qui sotto la sua ineccepibile sorveglianza, ed è ritornato a Belton per assicurare la restituzione della gemma ai legittimi proprietari". Inspira una lunga boccata di fumo dalla sua pipa d'argilla. "Ma forse hai intenzione di risolvere il mistero per noi" sorride Holmes, con il viso affilato avvolto ancora una volta in una nuvola di fumo.
Vai al **202**.

369

Sotto la polvere noti l'orlo di una coperta e lo tiri: c'è una cassa! Apri il coperchio e dentro ci trovi il carillon di Higby-Ross. Ha un meraviglioso cavallino d'oro da una parte ed una elegante carrozza d'argento dall'altra. Ma non riesci a trovare lo smeraldo. Deluso decidi di ritornare al collegio. Riporta l'**Indizio U**.
Vai al **353**.

370

Sei madido di sudore: l'unica cosa che riesci a fare è metterti al riparo dietro un grande masso. Cerchi disperatamente di seguire con lo sguardo il selvaggio fuggitivo, ma non ci riesci. Coraggiosamente ti togli la freccia conficcata nel braccio.
Nel tentativo di ripararti dietro il masso ti sei graffiato contro il terreno accidentato. Hai la spalla paralizzata da un dolore insopportabile, e quasi perdi i sensi. A tentoni aggiri il masso liberandoti i piedi dalle radici, sempre all'erta per evitare eventuali pericoli. Ti alzi barcollando e a fatica riesci a togliere la freccia conficcata nell'albero. Lancia i dadi e somma il risultato al tuo bonus di Osservazione.
Se ottieni 2-8, vai al **132**.
Se invece ottieni 9-12, vai al **318**.

371

"Cosa ne pensate di un uomo che non si degna nemmeno di aiutare il suo benedetto fratello?" urla rivolto al pubblico.
Il direttore si gira verso gli studenti e con voce possente urla: "Ecco, miei giovani amici, un esempio di vita dissoluta. Lavorate sodo, e raggiungerete qualsiasi meta in questo mondo". Mueller si toglie di tasca una banconota. "Ma oziate e perdete tempo, e vi ritroverete a vivere in

mezzo al fango. La ringrazio, signore, per avere dato una lezione ai miei studenti". Mueller dà la mano a Joe Miller, gli porge la banconota ed insieme escono dal palcoscenico.
Riporta l'**Indizio Y**. Vai al **226**.

372

Riesci a respingere l'imponente Oxy con un bel calcio e lo mandi a sbattere contro l'armadio. Dai una gomitata a Muskrat, esci di volata dalla stanza e ti precipiti giù dalle scale.
Raggiunta la tua stanza, chiudi a chiave la porta e riprendi fiato. Sei salvo! Consideri gli avvenimenti della serata: se Oxy ha preso lo smeraldo del Fiume Nero, dove l'ha messo? Ti addormenti leggendo l'Otello di Shakespeare. Vai al **204**.

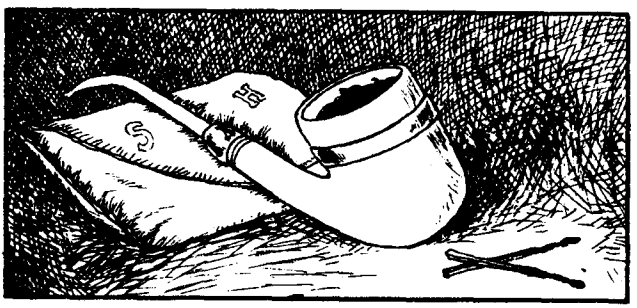


TAVOLA NUMERICA

6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6
7	5	6	9	8	5	7	3	6	11	8	9
3	12	7	2	10	8	4	11	7	4	10	6
4	8	5	6	9	7	10	8	9	6	5	7
6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu

librogame®

time machine

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

L'ETÀ DEI DINOSAURI 1

A spasso nelle sterminate foreste per conoscere il mondo della preistoria.

LE SORGENTI DEL NILO 2

Le grandi esplorazioni del secolo scorso nel cuore dell'Africa nera.

SULLE NAVI PIRATA 3

Tra corsari e cannibali alla ricerca del tesoro sommerso . . .

SELVAGGIO WEST 4

Perché si sono fermati i cavalieri del Pony Express? Cosa succede nell'America dei pionieri?

MISSIONE A VARSAVIA 5

Mentre i nazisti stanno invadendo l'Europa, gli ebrei di Varsavia organizzano un'eroica resistenza.

detectives club

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

IL MESSAGGIO DEL MORTO 1

Dietro un'apparenza rispettabile un'organizzazione criminosa produce banconote false, finché . . .

L'ANTIQUARIO 2

Neppure la polizia riesce a metter le mani su questi abilissimi trafficanti di oggetti d'arte, eppure . . .

MISTER MEZZANOTTE 3

Misteriosi vandali danneggiano gli stand di un luna park: si tratta di un unico piano criminoso?

SULL'ISOLA MISTERIOSA 4

Naufragi, segnalazioni Morse, nascondigli subacquei . . .

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO 1

Il Graviton, una potentissima fonte di energia, rischia di cadere in mano ai pirati dello spazio!

L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI 2

Riuscirai a fermarli prima che tutto l'universo cada nelle loro mani?

I CAVALIERI DELLA GALASSIA 3

Un metallo sconosciuto sta scatenando una nuova corsa all'oro . . .

IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI 4

Cosa succede sul pianeta dei divertimenti? Dove scompaiono interi equipaggi?

LE STELLE SCOMPARSE 5

In un settore dello spazio scompaiono le stelle. Qual è la soluzione del mistero?

lupo solitario

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE — 1

Una lotta contro il tempo, una fuga disperata nella foresta per avvertire il re del pericolo che si avvicina.

TRAVERSATA INFERNALE — 2

Un viaggio lungo e pericoloso per recuperare la Spada del Sole, l'unica arma in grado di sconfiggere il Male . . .

NEGLI ABISSI DI KALTENLAND — 3

In caccia di Vonatar, il mago traditore fuggito tra i ghiacci delle terre del nord!

L'ALTARE DEL SACRIFICIO — 4

Inquietanti notizie provengono dalle province meridionali: dov'è scomparsa la carovana dell'oro?

OMBRE SULLA SABBIA — 5

Una tranquilla missione di pace si rivela ben presto una trappola mortale . . .

NEL REGNO DEL TERRORE — 6

Il giovane Lupo Solitario deve raggiungere il gradino più alto della sapienza Ramastan!

IL CASTELLO DELLA MORTE — 7

In una fortezza diroccata si cela la seconda Pietra della Sapienza.

LA GIUNGLA DEGLI ORRORI — 8

Sempre alla ricerca delle Pietre della Sapienza, una nuova avventura nelle paludi del Danarg.

L'ANTRO DELLA PAURA 9

Una discesa nella città sotterranea mentre incombe nuovamente la minaccia dei Signori delle Tenebre!

LE SEGRETE DI TORGAR 10

Le ultime tre Pietre della Sapienza rubate da Gnaag, il Signore delle Tenebre, si trovano nelle segrete di Torgar...

I PRIGIONIERI DEL TEMPO 11

Un salto nello spazio e nel tempo, una ricerca disperata in un mondo al di là dell'immaginazione...

SCONTRO MORTALE 12

È una sfida mortale, lo scontro decisivo per i destini del Magnamund!

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

OBERON IL GIOVANE MAGO 1

Sulle tracce del «popolo perduto», che conserva un misterioso segreto di vitale importanza...

LA CITTÀ PROIBITA 2

Superando mille insidie e agguati il giovane mago giunge alla soglia di una nuova dimensione...

IL CANCELLO DELL'OMBRA 3

Nel Mondo degli Astri, una dimensione dove tutto è possibile...

LA GUERRA DEI MAGHI

4

Una folle cavalcata tra deserti e foreste per giungere allo scontro finale con Shazarak, il re negromante

serie conclusa

alla corte di re artù

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo...

IL CASTELLO DI TENEBRA

1

Riuscirai a salvare la regina Ginevra dall'incantesimo che la tiene prigioniera?

CACCIA AL DRAGO

2

Una creatura infernale semina il panico nelle pacifiche contrade di Avalon.

NEL REGNO DEI MORTI

3

È da questo spaventoso mondo sotterraneo che escono i malefici influssi del male...

VIAGGIO NEL TERRORE

4

Mentre i Sassoni invadono il paese vieni proiettato in uno spazio-tempo completamente diverso!

IL REGNO DELL'ORRORE

5

È scomparsa la mitica Excalibur, la leggendaria spada di re Artù che garantisce la pace del regno...

horror classic

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema

IL CONTE DRACULA 1

Tra le foreste della Transilvania, allo scoccare della mezzanotte...

FRANKENSTEIN 2

Il mostro è fuggito dal laboratorio, e il suo creatore si lancia all'inseguimento.

serie conclusa

grecia antica

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica...

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1

Spinto dal volere degli dei il fratello minore di Teseo deve raggiungere Atene e imbarcarsi per l'isola del Minotauro.

ALLA CORTE DI MINOSSE 2

Dagli intrighi di palazzo alle inquietanti ombre del labirinto...

IL RITORNO 3

Quello che doveva essere un tranquillo viaggio verso casa si trasforma in un'odissea fra mille avversità.

serie conclusa

sortilegio

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata...

LE COLLINE INFERNALI 1

La prima tappa di un viaggio che si snoda in un territorio misterioso...

LA CITTÀ DEI MISTERI — 2

Un porto fluviale, una tappa obbligata del tuo viaggio: ma qui è difficile entrare e uscire . . .

I SETTE SERPENTI — 3

Nelle sterminate pianure, contro i messaggeri dell'Arcimago.

LA CORONA DEI RE — 4

Finalmente a Mampang, a un passo dalla Corona dei Re!

serie conclusa

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

sherlock holmes

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB — 1

Una morte inspiegabile scuote l'atmosfera ovattata di uno dei club più riservati di Londra.

LO SMERALDO DEL FIUME NERO — 2

È scomparso uno smeraldo di inestimabile valore. È solo un furto, o c'è dietro qualcosa di molto più misterioso?

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

dimensione avventura

LA ROCCA DEL MALE — 1

Un castello impenetrabile, una torre proibita: un eroe da solo contro mille avversari . . .

LA FORESTA MALEDETTA — 2

Un'avventura nel cuore della foresta per salvare il popolo dei Nani.

I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO — 3

Un'astronave perduta in un universo parallelo, pianeti abitati da misteriosi alieni, duelli spaziali . . .

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

advanced D&D

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS — 1

Gli spaventosi eserciti del Signore dei Draghi hanno distrutto il tuo villaggio . . . ma ora tocca a te!

LA TORRE FANTASMA — 2

Accusato ingiustamente di furto, potrai recuperare la libertà solo entrando in una misteriosa torre invisibile . . .

NEL CASTELLO DI QUARRAS — 3

Solo un ladro esperto come te può rubare la Gemma di Illystia!

LA PROVA — 4

Il corpo, la mente, il coraggio, la solidità psichica: tutto deve superare *la prova!*

NINJA! — 5

Sul Giappone dei samurai si proietta l'ombra di una temibile setta: i Ninja!

IL SIGNORE DI RAVENLOFT — 6

Un'avventura nei labirinti del castello dei morti viventi . . .

LO SCETTRO DEL POTERE 7

Il primo di una mini-serie di tre libri ambientata tra i più potenti maghi di Tikandia!

LA CORONA DEL MAGO 8

Continua la miniserie «Il Regno della Stregoneria»: questa volta Carr Delling deve trovare la Corona del Mago.

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

misteri d'oriente

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA 1

Verso la Fortezza di Alamuth, per strappare al Vecchio della Montagna il suo segreto . . .

L'OCCHIO DELLA SFINGE 2

Un viaggio tra le piramidi alla ricerca di un sacerdote di Osiride vissuto 13 secoli a. C..

LE MINIERE DI RE SALOMONE 3

Un viaggio sotterraneo nell'Africa nera, un'emozionante avventura nei labirinti delle miniere!

I SEGRETI DI BABILONIA 4

Nella magica atmosfera d'Oriente, tra gli incanti e le seduzioni di Babilonia, devi trovare il saggio Souhsan.

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori,** alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.

faccia a faccia

SFIDA PER IL TRONO 1

Clovis e Lothar, due fratelli in gara per la successione al trono.

LA VALLE DEI SOGNI 2

Un mago e un guerriero verso la valle dove i sogni diventano realtà.

Nel mondo dei giochi di ruolo, un'esperienza creativa che unisce il gusto del gioco al piacere del racconto.

rolegame

uno sguardo nel buio

Un gioco raffinato e affascinante, dove un Narratore guida alcuni Personaggi nei territori del mitico continente di Atlantide. Si articola in:

volume **INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA FANTASTICA**

I primi passi nel continente di Atlantide: tutte le emozioni dell'avventura con un'estrema semplicità di gioco.

una serie di volumi singoli:

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE'

LA FORESTA SENZA RITORNO

I SETTE CALICI FATATI

LA FIGLIA DEL CALIFFO

NELLA FREDDA LUCE DEL NORD

LA PORTA DEI MONDI

volume **PERFEZIONAMENTO DELL'AVVENTURA FANTASTICA**

Regole più dettagliate, nuovi personaggi, una descrizione completa di Atlantide, in più lo scenario per una nuova avventura.

Un gioco di straordinaria ricchezza
e fantasia in una
ambientazione mediterranea.
Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

Kata Kumbas

Jn sistema per trasformare i classici
della letteratura poliziesca
in macchine per giocare.
Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi

Holmes & Co.

ATTENZIONE!

Accanto al librogame® nasce una nuova collana:

libro

Per leggere le storie dalla prima all'ultima pagina, per divorare i capitoli uno dopo l'altro, per partire dall'inizio e arrivare alla fine, tutto d'un fiato. Come una volta, come sempre.

LE LEGGENDE DI LUPO SOLITARIO

Da gennaio in libreria i primi volumi:

1. **La sconfitta dei Ramas**
   L'infernale congiura tra Vonatar, il gobbo traditore, e Zagarna, il Signore delle Tenebre, per distruggere il monastero Ramas.

2. **L'invasione**
   Lupo Solitario è l'unico sopravvissuto, sua dovrà essere la vendetta. I suoi soli alleati sono il mago Banedon e una misteriosa creatura di nome Alyss.

Edizioni E. Elle

Grandi romanzi d'ogni tempo e d'ogni paese, storie avvincenti, personaggi indimenticabili, terre lontane misteriose e affascinanti. Tutto questo in una nuova collana

un libro per leggere

che raccoglie i romanzi più belli della letteratura mondiale.
Non romanzi «per ragazzi»: romanzi e basta, romanzi veri che piacciono a tutti e quindi anche ai ragazzi.
Nuove traduzioni agili e moderne, un formato comodo, illustrazioni di alta qualità, e in fondo al libro un'appendice di test, giochi, curiosità, esercizi di orientamento: una guida (opzionale) per leggere il libro anche oltre la copertina. Prossimamente in libreria i primi sei titoli. Sei capolavori assoluti, sei piste diverse per arrivare alle sorgenti dell'avventura.

1. Sinbad il marinaio
2. Il giro del mondo in 80 giorni
3. L'isola del tesoro
4. Le avventure di Tom Sawyer
5. La guerra dei bottoni
6. Il richiamo della foresta

Edizioni E. Elle

LO SMERALDO DEL FIUME NERO

2

sherlock holmes

Nelle nebbie della Londra vittoriana, tra i tavoli di un *pub*, nei sordidi bassifondi sulle rive del Tamigi, nella confortevole atmosfera dei salotti più esclusivi, dietro il fumo azzurrognolo della pipa spunta un profilo inconfondibile: Sherlock Holmes!

In questo libro il protagonista sei tu. Con l'aiuto del celebre detective e del suo fido amico, il dott. Watson, dovrai risolvere una misteriosa vicenda: il furto di uno smeraldo di inestimabile valore, avvenuto in un *college* un tempo molto prestigioso ma che non è più all'altezza della sua fama. E poi, nei boschi intorno alla Belton School, si notano strane presenze . . .

In questo libro il protagonista sei tu. Tocca a te risolvere il caso . . .

copertina illustrata da Daniel Horne

Questo librogame è originale. Non è opera di Sir Arthur Conan Doyle.

ISBN 88-7068-223-4

9 788870 682236

70682234

L. 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu